Подземельное фентези 5
Союзники

Введение

Призываемые союзники подходят многим силам: элементальным, которые вызывают духов стихий, магическим силам, дарующим фамилиаров, силам природы, позволяющим вызывать на помощь животных, божественным и духовным, взывающим к духам-слугам и т.д.
– GURPS Силы

Одна из способностей, доступных практикующим Искусства друидов и Святую мощь (Подземельное фентези 1: Приключенцы, с.22) – призыв дополнительных Союзников. Они призывают компаньонов, сражающимися с ними бок о бок, разведывающих места, куда человеку (и большинству нелюдей) не добраться, использующих свои природные способности, помогая команде и имеющих тысячи других возможностей.
В этой книге содержатся десятки возможных союзников для клериков, друидов и святых воинов, с полным описанием их характеристик, правил и советов по использованию. Кроме того, книга содержит правила по фамилиарам, магическим существам, которых могут получить волшебники. Фамилиары редко полезны в бою, и иногда нуждаются в защите, но истинная их ценность – в способностях, которые они придают хозяевам.
Как и все книги по Подземельному фентези, все это сделано в угоду удовольствию и практичности, чем реализму. Эти животные нереально сильны, умны и эффективны, а слуги богов обычно обладают способностями, больше помогающими группе, чем несущими слово бога. Как и в любом сеттинге, Мастер должен поддерживать баланс между каждым Союзником, как персонажем со своими собственными нуждами и целями, и достаточной отдачей от потраченных героем очков.
Но в случае с Подземельном фентези лучше придерживаться стороны практичности; в играх-рубиловках игроку разумнее думать о Союзнике как о еще одном оружии или инструменте, хоть и обладающем собственными разумом и жизнью.

Рекомендованные книги по GURPS

Для этой книги нужна Подземельное фентези 1: Приключенцы, для которой нужны базовые правила. Другие книги серии Подземельное фентези, ГУРПС Магия и ГУРПС Силы рекомендуются, но не обязательны, поскольку важная информация из них здесь указана.

Об авторе

Джейсон Левин, более известный многим как «Reverend Pee Kitty», играет большую часть своей жизни, и заядлый поклонник GURPS со времен третьей редакции. Он делает музыку, собирает трансформеров и молится «Бобу» о вечном спасении при вмешательстве пришельцев. Он держит фан-сайт GURPS: www.mygurps.com.

Характеристики союзников

Характеристики союзников в этой книге представлены в расширенном формате «монстров» из Подземельного фентези 2: Подземелья (с.21). Для некоторых приведены линзы, изменяющие основу Союзника. В любом случае цена линзы изменяет очковую стоимость существа; если это изменяет его ценность как Союзника, линза это упоминает и предлагает новую цену.

About GURPS
Steve Jackson Games is committed to full support of GURPS players. Our address is SJ Games, P.O. Box 18957, Austin, TX 78760. Please include a self-addressed, stamped envelope (SASE) any time you write us! We can also be reached by e-mail: info@sjgames.com. Resources include:
New supplements and adventures. GURPS continues to grow – see what's new at

www.sjgames.com/gurps.
e23. Our e-publishing division offers GURPS adventures, play aids, and support in PDF form . . . digital copies of our books, plus exclusive material available only on e23! Just head over to e23.sjgames.com.
Pyramid (www.sjgames.com/pyramid). Our monthly PDF magazine includes new rules and articles for GURPS, systemless locations, adventures, and much more. Look for each themed issue from e23!
Internet. Visit us on the World Wide Web at www.sjgames.comfor errata, updates, Q&A, and much more. To discuss GURPS with our staff and your fellow gamers, visit our forums at forums.sjgames.com. The web page for GURPS Dungeon Fantasy 5: Allies is at www.sjgames.com/gurps/books/dungeonfantasy/dungeonfantasy5.
Bibliographies.Many of our books have extensive bibliographies, and we're putting them online – with links to let you buy the resources that interest you! Go to each book's web page and look for the "Bibliography" link.
Errata. Everyone makes mistakes, including us – but we do our best to fix our errors. Up-to-date errata pages for all GURPS releases, including this book, are available on our website – see above.
Rules and statistics in this book are specifically for the GURPS Basic Set, Fourth Edition. Page references that begin with B refer to that book, not this one.

Стоимость союзника и его развитие
Очковая стоимость союзника дается в процентах от цены ИП, и это означает, что когда персонаж получает опыт, развивается и его союзник – так что их относительный уровень силы не изменяется. Например, друид с призываемой анакондой (создана на 50%) и кошкой-фамилиаром (создана на 25%) начинает как 250-очковый персонаж, но стал 273-очковым; цена его анаконды выросла с 125 очков до 136, а кошки – с 62 до 68.
Эти очки тратит Мастер на развитие Союзника. Игрок может чего-то просить, особенно если долго учил чему-то союзника во время игры, но решение Мастера всегда решающее. Эти рекомендации применимы для любого героя, который берет одного из этих союзников в процессе игры (или начинает с большим количеством очков); игрок должен выбрать Союзника, а Мастер тратит нужные очки на него, как если бы тот рос в цене вместе с ИП.
Как вариант для высокоуровневых игр, относительная сила Союзника может быть пересчитана. Например, в 400-очковой игре Мастер может потратить лишь 13 очков на медведя и назвать его Союзником, «созданным на 50%», вместо «Создан на 75%», уменьшая стоимость преимущества для ИП.

Атрибуты и вторичные характеристики
Большие СЛ и ЕЖ разумны для большинства существ, хотя небольшие животные и рой редко получат больше одной единицы. СЛ можно покупать по частям – ЕЖ +1, затем Подъемную СЛ +1, затем заменить и то и другое на СЛ +1. Не забудьте, что МР влияет на ее цену! Высокий ИН хорош для фамилиаров и божественных слуг, но животные друидов, как правило, не получают свыше ИН 6.
Любой союзник может иметь больше ЕУ, но не забудьте, что каждые +2 к ЕУ фамилиара требуют от владельца покупки уровня ЭР (см. с.20). Несколько очков Базовой скорости или Движения тоже пригодятся, но невероятную скорость лучше отразить Увеличенным движением. ЛВ, ЗД, Воля и Восп можно поднимать сколько угодно, но ЗД 16+ почти не встретишь у иных союзников, кроме божественных слуг.

Преимущества
Любая уровневая черта может быть улучшена, обычно вплоть до двойного «исходного» уровня. Союзник с Полетом может добавлять уровень-два Увеличенного движения (обычно по половине уровня за раз). Новые черты могут добавляться, если Мастер считает, что эти действия оправданы и реальны; например, шимпанзе, прокравшаяся позади охранников много раз, может получить Бесшумность 1 задним числом, как объяснение этого подвига. Это должно ограничиваться недорогими чертами, не изменяющими союзника радикально или (для божественных слуг) подходящими их божественному элементу.

Перки
Новые перки – это веселый, легкий способ для Мастера дать небольшую способность. Например, крыса вора-барда может изучить Трюк (может хранить отмычки во рту). Это лучший способ описать некоторые из тренировок – особенно сосредоточенные на одном трюке.

Недостатки
Некоторые недостатки можно выкупить. В частности, любую черту, отражающую недостаток соображения (Животное поведение, Несообразительный, и т.д.) можно убрать, когда Союзник проведет больше времени среди людей и повзрослеет. Мастер может убрать и другие социальные и ментальные черты, как посчитает нужным, но физические недостатки, как правило, остаются навсегда, если не вмешается магия или случай («… и

попутно проклятие превращает лапы Бобо в руки!»), способные объяснить, например, потерю медведем его Плохого захвата.

Причуды
Опять же, физические причуды удаляются редко, но большинство из приведенных здесь причуд – ментальные черты. Их можно выкупить, с теми же ограничениями, что и недостатки. Однако, Мастер может пожелать добавить союзнику причуд с формированием его личности. (Союзники друидов, новые каждый раз – исключение.) Если причуда действительно ограничивает, чтобы быть честным, ее надо уравновесить очком, вложенным куда-нибудь еще.

Умения
Большинство «заработанных» Союзником очков будут тратиться в умения. Известные умения можно развивать, и приобретать новые. Любое умение, несколько раз использованное по умолчанию, обычно приобретается на 1-очковом уровне. Любое умение, которое постоянно использовалось во время приключения, может подняться на уровень. Любая тренировка (лично ИП – использованием Обращения с животными или Обучения – или профессионалами, за разумную плату – см. Подземельное фентези 3: Новый уровень, с.43) – когда-нибудь также станет умением.

Божественные умения
Специально для божественных слуг. Мастер может позволить игрокам выбрать еще один элемент, представляющий его бога или «удвоить» уже имеющийся. Если так, Мастер может сохранять очки, чтобы купить новый элемент сразу, либо добавить эту черту заранее. См. Божественные элементы (сс.13-16).

Животные нереально сильны, разумны и полезны, а слуги богов имеют способности, больше помогающие группе, чем распространению слова бога.

Глава первая

Союзники друидов

Ярость животных, возможно, лучше всего представляет природу, кровь на когтях и зубах, и это причина того, что многие друиды изучают один, а то и больше, ритуалов призыва среди своего Искусства (Приключенцы, с.22). Животные в этой главе различаются по ареалу обитания, стилю и очковой стоимости. Каждая запись включает цену на покупку союзника для результата 12 и меньше, и 15 и меньше, подразумевая игру на 250 очков (см. Стоимость союзников и развитие, сс.3-4), а в описании указан состав преимущества Союзник.

Помните, что можно с разрешения Мастера изменять частоту появления, изменяя цену преимущества как обычно. Простой, но грубый способ для этого – использовать вариант «12 и меньше» в качестве базовой цены, четверть ее для «6 и меньше», половину – для «9 и меньше», и удвоенную для «доступен постоянно», округляя вверх. Разъяснение строчки Превращение приведено в разделе Стать зверем (с.8).
Благодаря модификатору силы бросок появления на призыв Союзника получает обычные штрафы при использовании в неестественной среде. Считайте «доступного постоянно» Союзника как появляющегося на результате 18, прежде чем применять штраф. Заметьте, что это заменяет рекомендацию уменьшить очковую стоимость союзника на 10% за -1; если Союзник придет, он будет в полных силах.
Пример: Кельтиллос имеет Союзника (Гигантский орел; создан на 50%; 12 и меньше; МС, -10%; Призываемый) [8] и Союзника (Медведь; Создан на 75%; Постоянно; МС, -10%; Призываемый, +100%) [23]. В дремучем лесу он может вызвать орла при результате 12 и меньше, а медведя – без броска. В каменных подземельях (-3 к способностям друида), ему придется выкинуть 9 и меньше для орла, и 15 и меньше – для медведя.
Ритуал призыва создает каждый раз новое животное, отличное от ранее призываемого. (Союзник все же развивается нормально, отражая растущий опыт друида в призыве более сильных, быстрых и т.д. животных.) Мастер делает бросок реакции по таблице реакции Союзников (см. текст во врезке) для прибывшего животного, применяя премию – сумму уровней Друг животных и Дарованная сила (друидская). Как вариант, друид может потратить полный ход на бросок подходящей специализации Обращения с животными – эквивалент броска влияния (с.Б359) – с премией, равной Дарованной силе (друидской), для управления животным. (В любом случае для некастующих друидов замените Дарованную силу (друидскую) на Талант друида.)
Если результат «убегает» невозможен (например, группа окружена монстрами), животное будет сражаться, защищая себя, пока не сможет убежать. Во всех случаях друид может делать повторные броски Обращения с животными для лучшей реакции, с накопительным штрафом -2.
Если Союзник погибает, это расценивается как проваленный бросок призыва – друиду придется подождать 24 часа, прежде чем предпринять новую попытку призыва.
С разрешения Мастера, игрок может указать, что его друид призывает каждый раз одно и то же животное. Это снимает необходимость в бросках реакции или Обращения с животными, но если Союзник погибнет, заменить его будет труднее; см. введение для Святых союзников (с.12).

Новая мета-черта: Животное-союзник (Animal Ally)
-44 очка
Вы – очень умное животное, но все равно дикое и неприрученное. Вы можете общаться с животными вашего вида и понимаете (но не разговариваете) основной язык своего хозяина, хотя сложные идеи и намеки часто вам непонятны.
Животное-союзник включает Животное поведение [-10]; Не может говорить [-15]; Родной язык (Акцент/Нет) [-4]; Разговор с животными (Специализированное, свой вид, -60%) [10]; и Богатство (Нищий) [-25].

Таблица реакции союзников

Бросок реакции	Бросок умения	Результат
Очень плохая или хуже	Критический провал	Нападает на группу.
Плохая	Провал на 5+	Один раз нападает на друида, потом сбегает.
Слабая	Провал на 1-4	Убегает.
Нейтральная	Успех на 0	Не выполняет приказов, но остается с группой.

Хорошая	Успех на 1-4	Слушается приказов; сражается до серьезных ранений.
Очень хорошая	Успех на 5+	Выполняет любой приказ; сражается до смерти.
Превосходная	Критический успех	Как и выше, но его дух дает +1 на все броски!

Животные-союзники

Друид может вызывать необычайных животных на помощь. Этот раздел описывает несколько более или менее обычных.

Анаконда
8 или 12 очков
Огромный удав длиной 5 ярдов и толщиной почти два фута, способный на мощные укусы и смертельные объятия. Анаконда отлично чувствует себя и в воде, и на суше и плавает с той же скоростью, что и ползает; если призывается под водой, считайте, что она перед этим сделала глубокий вдох.
Создана на 125 очков. Обычно покупается как Союзник (Анаконда; Создана на 50%; 12 или меньше; МС, -10%; Призываемый, +100%) [8] или (15 и меньше) [12].
Превращение: 7 на сотворение, 3 на поддержание; или 127 очков.
СЛ: 25 [60]*† ЕЖ: 25 [0] Скорость: 6.00 [-10]
ЛВ: 14 [48]† Воля: 12 [30] Движение: 6 [0]
ИН: 6 [-80] Восп: 11 [25]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: +2
Уклонение: 9 Парирование: Н/Д СП: 3 [15]
Укус (14): 2к+1 проникающего.
Захват туловища (16): Вреда нет, но потом может сжимать (Удушье или Удушение, с.Б370) с СЛ 27. Считается двуручным захватом.
Захват шеи (13): Как и выше, но вред на шею ×1.5.
Преимущества: Амфибия [10]; Атака сдавлением [15]; Необычайный вкус [10]; Не дышит (Запас кислорода ×200, -20%) [16]; Инфразрение [10]; Зубы (Клыки) [2]; Чувство вибрации (Универсальное, +50%) [15].
Недостатки: Животное-союзник [-44]; Холоднокровное (50°) [-5]; Консервативный [-1]; Пресмыкающееся [-35].
Умения: Скрытность (С) ЛВ+1 [4]-15; Выживание (топи) (С) Восп+1 [4]-12; Плавание (Л) ЗД+3 [8]-15; Борьба (С) ЛВ+2 [8]-16.
Класс: Животное
* Цена уменьшена из-за Размера (-20%).
† Цена уменьшена за Нет тонких манипуляторов (-40%).

Медведь
12 или 18 очков
Большой хищный медведь гризли, его характер не позволяет отступать в любом бою. Медведь может держать вещи… не очень хорошо.
Создан на 187 очков. Обычно берется как Союзник (Медведь; Создан на 75%; 12 и меньше; МС, -10%; Призываемый, +100%) [12] или (15 и меньше) [18].
Превращение: 10 на сотворение, 4 на поддержание; или 183 очка.
СЛ: 27 [153]* ЕЖ: 27 [0] Скорость: 6.00 [0]
ЛВ: 12 [40] Воля: 13 [35] Движение: 7 [5]
ИН: 6 [-80] Восп: 12 [30]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: +1
Уклонение: 10 Парирование: 11 СП: 3 [15]
Укус (14): 3к+1 режущего.
Удар когтями (14): 3к+4 тупого.
Захват (12): Не наносит вреда, но позже может сдавливать (Удушье и Удушение, с.Б370).
Преимущества: Когти (Тупые) [3]; Боевые рефлексы [15]; Бесстрашие 5 [10]; Мех [1]; Зубы (Острые) [1]; Устойчивость к температуре 4 [4].
Недостатки: Животное-союзник [-44]; Плохая хватка 1 [-5]; Вспыльчивость (12) [-10]; Неуклюжие руки 2 [-10]; Причуда (не носит поклажу) [-1]; Полупрямоходящий [-5].

Умения: Драка (С) ЛВ+2 [4]-14; Выживание (лес) (С) Восп+1 [4]-13; Плавание (Л) ЗД+1 [2]-13.
Класс: Животное
* Цена уменьшена за Размер (-10%).

Кабан
8 или 12 очков
Этот дикий кабан свиреп, могуч и огромен. Любой стресс или рана требует броска самоконтроля, чтобы избежать Неистовства (с. Б124); успешное Обращение с животными (свиньи) добавляет половину успешности (округлять вниз) к этому броску. Кабаны часто используют Сверх-усилие (Могучие удары) (с. Б357).
Создан на 125 очков. Обычно покупается как Союзник (Кабан; Создан на 50%; 12 и меньше; МС, -10%; Призываемый, +100%) [8] или (15 и меньше) [12].
Превращение: 7 на сотворение, 3 на поддержание; или 127 очков.
СЛ: 21 [55]*† ЕЖ: 26 [9]* Скорость: 7.00 [5]
ЛВ: 13 [36]† Воля: 15 [45] Движение: 8 [5]
ИН: 6 [-80] Восп: 13 [35]
ЗД: 14 [40] ЕУ: 14 [0] МР: +1
Уклонение: 11 Парирование: Н/Д СП: 3 [15]
Бодание (Gore) (16): 2к+4 проникающего.
Лягание (Kick) (14): 2к+2 тупого.
Сбивание (Slam) (16): 2к+2 тупого.
Преимущества: Обостренное обоняние/вкус 3 [6]; Боевые рефлексы [15]; Высокий болевой порог [10]; Проникающее естественное оружие (Клыки; не может парировать, -40%; Ограниченный сектор, фронтальный, -40%) [2]; Восстановление сознания [10]; Невозмутимый [15].
Недостатки: Животное-союзник [-44]; Вспыльчивость (9) [-15]; Неистовство (9) [-15]; Четвероногий [-35].
Умения: Драка (Л) ЛВ+3 [8]-16; Запугивание (С) Воля [2]-15; Выживание (леса) (С) Восп-1 [1]-12.
Класс: Животное
* Цена уменьшена за Размер (-10%).
† Цена уменьшена за Нет тонких манипуляторов (-40%).

Гигантский орел
8 или 12 очков
Впечатляющий орел с размахом крыльев 12 футов, вполне способный поднять в воздух небольшого человека (БГ 34)… но орлы для этого не предназначены. Спокойный полет (с.Б354) стоит ему (уровень нагрузки) ЕУ (минимум 1) в минуту, а успешный бросок ЗД уменьшает эту цену на 1. Это делает орлов превосходными разведчиками, и они могут доставлять небольшие вещи – посылки или гранаты.
Создан на 125 очков. Обычно покупается как Союзник (Гигантский орел; Создан на 50%; 12 или меньше; МС, -10%; Призываемый, +100%) [8] или (15 или меньше) [12].
Превращение: 7 на сотворение, 3 на поддержание; или 127 очков.
СЛ: 13 [30] ЕЖ: 13 [0] Скорость:7.00 [10]
ЛВ: 14 [80] Воля: 11 [25] Движение(наземное): 3 [-20]
ИН: 6 [-80] Восп: 14 [40] Движение (Воздушное): 15/30 [2]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: 0
Уклонение: 10 Парирование: 11 СП: 1 [5]
Клевание (16): 1к крупного пробивающего.
Когти (16): 1к режущего.
Преимущества: Обостренное зрение 4 [8]; Когти (Острые) [5]; Увеличенное движение 1 (Воздух) [20]; Полет (Крылья, -25%) [30]; Зубы (Острый клюв) [1].
Недостатки: Животное-союзник [-44]; Ноги-манипуляторы [-6]*; Неуклюжие руки 2 [-10]; Причуда (Быстро устает при нагрузке) [-1].
Умения: Аэробатика (Т) ЛВ-1 [2]-13; Драка (Л) ЛВ+2 [4]-16; Полет (С) ЗД+1 [4]-13.
Класс: Гигантское животное
* См. Раздел Модификация животных с одной или двумя руками в параграфе Дополнительные руки (с.Б53).

Горилла
8 или 12 очков
Самое человекоподобное животное из всех, горилла может даже использовать оружие, если хозяин чем-то пожертвует. Этот шаблон позволяет животному начинать с умением одного из оружий на выбор игрока (определяется при покупке Союзника).
Создано на 125 очков. Обычно покупается как Союзник (Горилла; создано на 50%; 12 и меньше; МС, -10%; Призываемый, +100%) [8] или (15 и меньше) [12].
Превращение: 7 сотворение, 3 на поддержание; или 127 очков.
СЛ: 17 [63]* ЕЖ: 17 [0] Скорость:6.00 [-5]
ЛВ: 13 [60] Воля: 11 [25] Движение: 7 [5]
ИН: 6 [-80] Восп: 11 [25]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: +1
Уклонение: 9 Парирование: 10 (Драка) СП: 2 [10]
Укус (15): 1к+2 режущего.
Удар (15): 2к+1 тупого.
Захват (14): Не наносит вреда, но потом может сдавливать (см. Удушье и Удушение, с. Б370) с СЛ 22.
Оружие (различно): Основано на вреде 1к+2/3к-1.
Преимущества: Увеличенная СЛ рук 4 [20]; Цепкость [5]; Мех [1]; Зубы (Острые) [1].
Недостатки: Животное-союзник [-44].
Умения: Драка (Л) ЛВ+2 [4]-15; Лазание (С) ЛВ+4 [8]-17†; Выживание (равнины) (С) Восп [2]-11; Борьба (С) ЛВ+1 [4]-14; одно оружейное умение, которое будет либо (Л) ЛВ [1]-13, (С) ЛВ-1 [1]-12, либо (Т) ЛВ-2 [1]-11, или Скрытность (С) ЛВ-1 [1]-12.
Класс: Животное
* Цена уменьшена за Размер(-10%).
† Включает +2 за Цепкость.

Крупная кошка (пантера)
12 или 18 очков
Крупная кошка, пятнистая или полностью черная, пантера – тихий убийца, сливающий с растениями (пятнистая) или тенями (черная). Пантеры – прекрасные пловцы и древолазы, и способны на 11-ярдовые прыжки. Другие крупные кошачьи могут быть созданы при помощи линз.
Создано на 187 очков. Обычно покупается как Союзник (Пантера; Создано на 75%; 12 и меньше; МС, -10%; Призываемый, +100%) [12] или (15 и меньше) [18].
Превращение: 10 сотворение, 4 поддержание; или 183 очков.
СЛ: 17 [35]*† ЕЖ: 17 [0] Скорость:7.00 [10]
ЛВ: 14 [48]† Воля: 11 [25] Движение: 10/15 [15]
ИН: 6 [-80] Восп: 14 [40]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: +1
Уклонение: 11 Парирование: Н/Д СП: 1 [5]
Укус (16): 2к режущего.
Удар когтями (16): 1к+2 очков.

Духи природы и элементали
Некоторые друиды вместо животных обращаются к самим духам природы. Представить это можно, создав духа как божественного прислужника (сс. 12-13), с линзой Природный и (необязательно, для низших духов), Малый.
Выберите подходящие элементы (сс.13-19) – тотем реки может иметь силы Красота, Природа и Вода, а дух орла может быть Малым прислужником с силами Воздуха и Приоды. Элемент Nature подработан для духов природы и обязан присутствовать, если нет веских причин его убирать.
С другой стороны, настоящие элементали обычно лучше всего представляются как Малые божественные слуги, сосредоточенные на одном элементе. Например, огненный элементаль получает линзу Малый и Огонь (удвоенное). Более сильные элементали могут не иметь линзы Малый и брать третий элемент – Природу или другой подходящий.
В любом случае друид для убеждения духа может использовать Религиозный обряд (вместо Обращения с животными).

Преимущества: Мягкое падение [10]; Когти (Острые) [5]; Боевые рефлексы [15]; Необычайное обоняние [15]; Увеличенное движение 0.5 (наземное) [10]; Гибкость [5]; Мех [1]; Ограниченная Маскировка (Густая растительность или Тени) [1]‡; Адаптация к темноте 9 [9]; Идеальное равновесие [15]; Ударная СЛ 2 (Только укус, -60%; Нет тонких манипуляторов -40%; Размер, -10%) [2]; Бесшумность 4 [20]; Супер-прыжки 1 [10]; Зубы (Острые) [1]; Чувство вибрации (Воздух) [10].
Недостатки: Животное-союзник [-44]; Разорительная привычка (охотиться на мелкие быстро двигающиеся объекты) (12) [-10]; Четвероногий [-35].
Умения: Драка (Л) ЛВ+2 [4]-16; Лазание (С) ЛВ+3 [8]-17§; Прыжки (Л) ЛВ+2 [4]-16; Скрытность (С) ЛВ+2 [8]-16; Выживание (Равнины) Восп-1 [1]-13; Плавание (Л) ЗД+2 [4]-14.
Класс: Животное.
* Цена уменьшена за Размер (-10%).
† Цена уменьшена за Нет тонких манипуляторов (-40%).
‡ Дает +2 на Маскировку и Скрытность, пока совершенно неподвижна в подходящем окружении.
§ Учитывая +1 от Идеального равновесия.

Гепард (линза; +0 очков)
Стройная кошка, способная развивать скорость свыше 70 миль в час (Движение 12/36). СЛ-2 [-10]; Move+2 [10]. Уберите Ограниченную Маскировку [-1] и Супер-прыжки [-10]; и добавьте Увеличенное движение до 1.5 [20]. Измените умения: Лазание-14 [-7], Скрытность-15 [-4] и Плавание-13 [-2]; удалите Прыжки [-4]; и добавьте Бег (С) ЗД+2 [8]-14. Вред станет 1к+2 реж (укус) и 1к+1 реж (когти).

Лев (линза; +0 очков)
Страшный зверь с ужасающим рыком и мощным телом. СЛ+2 [10]; Воля+2 [10]. Уберите Ограниченную маскировку [-1], Увеличенное движение [-10], и Супер-прыжки [-10]; удалите с Ударной СЛ [3] ограничение Только укус; и добавьте Пронзительный голос [1]. Удалите Разорительная привычка [10]; и добавьте Компанейский [-1] и Лень [-10]. Измените умения: Лазание-14 [-7] и Плавание-12 [-3]; и добавьте Запугивание (С) Воля+2 [8]-15. Вред становится 2к+1 реж (укус и когти).

Тигр (Линза; +0 очков)
Крупнейшая и сильнейшая кошка со смертоносными зубами; его Ограниченная маскировка – только для растительности. СЛ+4 [20]. Удалите Супер-прыжки [-10]; увеличьте Зубы до (Клыки) [1]; и добавьте Ударная СЛ 2 (Нет тонких манипуляторов -40%; Размер, -10%) [5]. Добавьте причуду «Немного ленив» [-1]. Измените умения: Скрытность-15 [-4] и Плавание-12 [-3]; и удалите Лазание [-8]. Вред становится 2к+3 прон (укус) и 2к+2 реж (когти).

Собака
8 или 12 очков
Эта большая собака, возможно, помесь волкодава и датского дога, хотя тип может выбрать игрок. Независимо от его выбора, этот пес обладает наилучшими качествами всех видов; это отличный боец, защитник, следопыт, бегун и сторож.

Стать зверем
Помимо покупки этих животных в качестве союзников, некоторые друиды могут и превращаться в них. По этой причине каждое описание содержит строчку Превращение, где указана энергия, нужная для превращения в животное как заклинанием, так и Альтернативной формой. Больше информации по друидам и Альтернативной форме

можно найти в разделе Новый уровень, с.38. В частности, не забудьте, что друид, умеющий превращаться в нескольких животных, полностью оплачивает только самую дорогую форму; все остальные стоят по 14 очков.

Независимо от метода изменения формы характеристики животных должны быть превращены в расовый шаблон (с. Б260). Сначала вычтите 10 из каждого атрибута, сделав их модификаторами атрибутов; это может привести к отрицательным значениям. Если любая из вторичных характеристик была поднята или снижена с исходного значения, вычтите базовое значение из характеристики (опять же может стать отрицательной), получив модификатор вторичной характеристики. Затем наложите на преимущества и недостатки животного; если две черты конфликтуют, Мастер должен решить, какая из них ведущая. Наконец, примените умения и техники животного, не забывая о том, что оборотень может иметь другие атрибуты и уровни умений; если друид и животное знают одно и то же умение, сложите очки.

Пример: Друид Смакраз изучает Превращение (Кенгуру), используя характеристики со стр.9. В форме кенгуру он имеет СЛ+3, ЛВ+2, ИН-4, ЗД+2, НР+4, Воля+5, Восп+6, и Движение+5. Он получает все преимущества, недостатки и умения кенгуру. Поскольку и Смакраз и его шаблон кенгуру имеют Драка (Л) ЛВ+2 [4] (Смакраз), и ЛВ+3 [8] (кенгуру), очки складываются.

Оборотни-нелюди

Героям, уже имеющим расовый шаблон, придется их совмещать; см. Сложение шаблонов (с.Б261). Это значит, что полуогр, превращающийся в медведя, будет иметь СЛ 30+, а пикси в той же форме – около 20. Так и должно быть. Проблемы могут возникнуть, когда крохотный персонаж превращается в маленькое животное – сложившиеся штрафы к СЛ могут снизить ее ниже 0. Такого допускать нельзя.

Самый легкий способ это предотвратить – просто запретить. Мастер вправе решить, что ни один персонаж не может принимать форму, снижающую любой из атрибутов ниже 0. Как вариант, если Мастер не против расчетов, штрафы атрибутов могут быть снижены, а ценность шаблонов – пересчитана в отношении энергозатрат на Превращение и цен Альтернативной формы. Это может сделать превращение в летучую мышь для пикси более дорогим, чем для орка… но это часть платы за низкую СЛ.

. . . but as this is part of the point break for lower СЛ, it should not be an issue.

Собака верна хозяину, когда привязывается к нему (результат по таблице реакции, с.5, «выполняет приказы» или лучше). Она не оставит хозяина и его друзей в опасности, даже если ей приказать.
Создана на 125 очков. Обычно покупается как Союзник (Собака; Создана на 50%; 12 и меньше; МС, -10%; Призываемый, +100%) [8] или (15 и меньше) [12].
Превращение: 7 сотворение, 3 поддержание; или 127 очков.
СЛ: 13 [18]* ЕЖ: 15 [4] Скорость:7.00 [0]
ЛВ: 14 [48]* Воля: 11 [25] Движение: 8/12 [5]
ИН: 6 [-80] Восп: 14 [40]
ЗД: 14 [40] ЕУ: 14 [0] МР: 0
Уклонение: 11 Парирование: Н/Д СП: 1 [5]
Укус (16): 1к+1 режущего.
Когти (16): 1к тупого.
Преимущества: Обостренный слух 2 [4]; Обостренное обоняние 2 [4]; Боевые рефлексы [15]; Необычайное обоняние [15]; Увеличенное движение 0.5 (Наземное) [10]; Мех [1]; Высокий болевой порог [10]; Адаптация к темноте 5 [5]; Пониженное потребление 2 (Луженый желудок, -50%) [2]; Ударная СЛ 2 (Только укус, -60%) [4]; Зубы (Острые) [1]; Ультраслух [5]; Очень спортивный [15].
Недостатки: Животное-союзник [-44]; Общительный [-5]; Обжорство (12) [-5]; Четвероногий [-35]; Чувство Долга (Хозяин и его друзья) [-5].
Умения: Драка (Л) ЛВ+2 [4]-16; Ходьба (С) ЗД [2]-14; Запугивание (С) Воля+2 [8]-13; Скрытность (С) ЛВ [2]-14; Выживание (равнины) (С) Восп [2]-14; Плавание (Л) ЗД [1]-14; Следопыт (С) Восп+4 [2]-18†; Борьба (С) ЛВ [2]-14.
Класс: Животное
* Цена уменьшена за Нет тонких манипуляторов (-40%).
† Включая +4 за Необычайное обоняние.

Лесной волк (Линза; +62 очков)
Предок собак, крупный хищник (все еще МР 0, просто более крепкий) способен свалить жертву намного крупнее себя. В качестве союзника он стоит дороже; обычно покупается как Союзник (Лесной волк; Создан на 75%; 12 и меньше; МС, -10%; Призываемый, +100%) [12] или (15 и меньше) [18]. Цена превращения - 10 на сотворение, 4 на поддержание; или 183 очков.
Лесной волк имеет СЛ+4 [24]*; Воля+2 [10]; СП+1 [5]. Добавьте Пронзительный голос [1] и Устойчивость к температуре 3 [3]; улучшите Зубы до (Клыки) [1]. Удалите Общительный [5], Обжорство [5] и Чувство Долга [5]. Измените умения: Скрытность-15 [2] и Плавание-15 [1]; Измените специализацию Выживание на Горы. Вред становится 2к прон (укус) и 1к+2 туп (когти).

Рой насекомых
12 или 18 очков
Одноклеточный рой летающих кусачих насекомых, покупается как один союзник. В любом случае, характеристики даны для роя в целом. Обычные атаки по рою наносят лишь одно очко вреда, представляя смерть нескольких десятков жуков. Однако атаки по области (например, имеющие Взрыв, Область действия или Конус) наносят полный вред. Рой может восстанавливать численность; его Регенерация представляет возможность находить новых членов, но действует только в местах, где такие насекомые существуют. Рой насекомых больше подходит для разведки, чем для боя – колония может рассеяться почти на милю, а затем собраться назад и сообщить о находках (считая, что друид может их понять).
Создано на 187 очков. Обычно покупается как Союзник (Рой насекомых; Создан на 75%; 12 и меньше; МС, -10%; Призываемый, +100%) [12] или (15 и меньше) [18].

Превращение: 10 сотворение, 4 поддержание; или 183 очков.
СЛ: 2 [-80] ЕЖ: 12 [20] Скорость: 6.00 [0]
ЛВ: 12 [40] Воля: 10 [20] Движение (Воздух): 12 [0]
ИН: 6 [-80] Восп: 10 [20]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: 0
Уклонение: 9 Парирование: Н/Д СП: 0
Жало (без броска): 1 токсического. Рой должен «шагнуть» вплотную к цели и атаковать. Цель может отступить или уклониться с падением (с. Б377), переместившись минимум на 1 ярд; иначе она автоматически получит 1 единицу вреда, если броня не герметична. Персонажи с природным СП (но не с ограничением Прочная кожа) в безопасности только если закроют глаза и рот, и заткнут уши, нос и т.д.
Преимущества: Полет [40]; Устойчивость к повреждениям (Уменьшение вреда 2×; Доступность, не против атак по области, -10%; Ограниченное, Обжигающее, Разъедающее, Режущее и Токсическое, -10%) [40]; Устойчивость к повреждениям (Рассеянный; Рой†, +80%) [180]; Пониженное потребление 2 [4]; Регенерация (обычная; Доступность, только при наличии насекомых вокруг, -20%) [20]; Токсическая атака 1 единица (Область действия, 1 ярд, +25%; Контактное действие, +150%; Абсолют, Не требуется броска, Не позволяется активная защита, +400%; Контактная атака, В, Невозможно парировать, -35%) [7];
Недостатки: Животное-союзник [-44]; Плохая хватка 3 [-15]; Косный [-5]; Безногий (летающий) [0].
Умения: нет.
Класс: Животное
* Весь вред от указанных источников уменьшен вдвое. В данном случае уменьшает вред до 1 очка вместо двух.
† Вы – рой крохотных существ, способный рассеиваться маневром Концентрации. Каждое существо летает с вашим нормальным Движением. Рой должен находиться в радиусе полумили, чтобы поддерживать координацию. Во время рассеяния ранить вас могут только атаки по области, и пропорционально покрываемой области (так, если вы рассеялись на 80 клеток, а взрыв накрыл лишь 30 из них, вы получите от атаки 3/8 обычного вреда). Но во время рассеяния вы имеете СЛ 0 и не можете передвигаться, наносить вред и иначе воздействовать на мир.

Кенгуру
8 или 12 очков
Это животное имеет природную сумку и очень сильные ноги. Хотя этот Союзник может привлекать внимание (и возможно, насмешки), но он быстр, универсален и опасен в бою. Кенгуру может делать прыжки почти на 25 ярдов в длину и 6 – в высоту; если он прыгает с разбега – эти значения удваиваются.
Создана на 125 очков. Обычно покупается как Союзник (Кенгуру; Создан на 50%; 12 и меньше; МС, -10%; Призываемый, +100%) [8] или (15 и меньше) [12].
Превращение: 7 сотворение, 3 поддержание; или 127 очков.

Друид может вызывать одно и то же существо каждый раз, что снимает необходимость в броске реакции. Однако смерть верного Союзника – значительное событие, и может пройти несколько месяцев, прежде чем друид найдет ему замену.

СЛ: 13 [30] ЕЖ: 17 [8] Скорость:6.00 [0]
ЛВ: 12 [40] Воля: 11 [25] Движение: 11/22 [25]
ИН: 6 [-80] Восп: 12 [30]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: 0
Уклонение: 9 Парирование: Н/Д СП: 1 [5]
Укус или когти (14): 1к тупого.
Пинок (14): 2к+2 тупого.
Преимущества: Обостренный слух 2 [4]; Увеличенное движение 1 (наземное) [20]; Мех [1]; Полезный груз 6 (20 ф.) [6]; Ударная СЛ 8 (Только пинки, -60%) [16]; Инфразвуковой слух [5]; Супер-прыжки 2 [20].
Недостатки: Животное-союзник [-44]; Плохая хватка 2 [-10]; Неуклюжие руки 2 [-10]; Причуда (**Edgy**) [-1].
Умения: Драка (Л) ЛВ+2 [4]-14; Прыжки (Л) ЛВ+2 [4]-14; Выживание (Равнины) (С) Восп+1 [4]-13.
Техники: Удар ногами (Драка)-14 [3].
Класс: Животное

Кракен
8 или 12 очков
Эта мощная амфибия напоминает помесь осьминога и кальмара. Кракен в воде невероятно опасен; на суше он едва может двигаться, но все же представляет опасность из-за шести сильных щупалец и мощного клюва. Он может достать на два ярда при ударах и захвате, и атакует дважды за ход.
Создан на 125 очков. Обычно покупается как Союзник (Кракен, Создан на 50%; 12 и меньше; МС, -10%; Призываемый, +100%) [8] или (15 и меньше) [12].
Превращение: 7 сотворение, 3 поддержание; или 127 очков.
СЛ: 21 [55]*† ЕЖ: 21 [0] Скорость: 6.00 [0]
ЛВ: 12 [24]† Воля: 12 [30] Move (в воде): 6 [0]
ИН: 6 [-80] Восп: 10 [20] Move (наземное): 1 [0]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: +1
Уклонение: 9 Парирование: 10 СП: 2 [10]
Удар (14): 2к+1 тупого.
Захват (14‡): не наносит вреда, но потом может сдавливать (Удушье и Удушение, с. Б370), с СЛ 18‡ или при победе в быстром состязании СЛ 23‡ против лучшего из СЛ, Дзюдо или Борьбы противника, подтянуть его ко рту.
Укус (14): 2к+1 режущего.
Преимущества: Феноменальная гибкость [15]; Не дышит (Жабры, -50%) [10]; Дополнительные руки 4 [40]; Дополнительная атака 1 [25]; Растягивание 3 (Ограниченное, Только руки, -20%; Уменьшенное время 2, +40%) [22]; Зубы (Острые) [1].
Недостатки: Животное-союзник [-44]; Зависимость (Вода, Ежедневно) [-15]; Нет тонких манипуляторов [-30]; Безногий (Полуводный) [0].
Умения: Аквабатика (Т) ЛВ-1 [2]-11; Драка (Л) ЛВ+1 [4]-14; Выживание (Открытый океан) Восп+1 [4]-11; Плавание (Л) ЗД+2 [4]-14; Борьба (С) ЛВ+2 [8]-14.
Класс: Животное.
* Цена уменьшена за Размер (-10%).
† Цена уменьшена за Нет тонких манипуляторов (-40%).
‡ За две руки; +2 за каждую дополнительную руку.

Акула
8 или 12 очков
Огромная белая акула, опаснейшее существо в море. Абсолютно бесполезная на суше, она самый полезный компаньон для друида, путешествующего по морю.
Создана на 125 очков. Обычно покупается как Союзник (Акула, Создана на 50%; 12 и меньше; МС, -10%; Призываемый, +100%) [8] или (15 и меньше) [12].
Превращение: 7 сотворение, 3 поддержание; или 127 очков.
СЛ: 36 [78]*† ЕЖ: 36 [0] Скорость:7.00 [5]
ЛВ: 13 [36]† Воля: 12 [30] Движение (Вода): 8/16 [5]
ИН: 6 [-80] Восп: 11 [25]
ЗД: 14 [40] ЕУ: 14 [0] МР: +3
Уклонение: 11 Парирование: Н/Д СП: 2 [10]
Укус (15): 4к+2 режущего.
Преимущества: Боевые рефлексы [15]; Необычайный вкус [10]; Не дышит (только Жабры) [0]; Увеличенное движение 1 (Вода) [20]; Устойчивость к давлению 2 [10]; Инфразвуковой слух [5]; Зубы (Острые) [1]; Чувство вибрации (Вода) [10].
Недостатки: Животное-союзник [-44]; Вспыльчивость (9) [-15]; Рыбоподобный [-50].
Умения: Аквабатика (Т) ЛВ-2 [1]-11; Драка (Л) ЛВ+2 [4]-15; Запугивание (С) Воля [2]-12; Скакун (С) ЛВ-1 [1]-12; Выживание (Открытый океан) (С) Восп+1 [4]-12; Следопыт (С) Восп+4 [2]-15‡.
Класс: Животное.
* Цена уменьшена за Размер (-30%).
† Цена уменьшена за Нет манипуляторов (-40%).
‡ Учитывая +4 от Необычайного обоняния (для подводного выслеживания).

Скакун
8 или 12 очков
Этот благородный скакун – для тех, кто путешествует стильно. Не забудьте, что если у всех членов группы нет лошадей (вряд ли, если они планировали несколько дней провести в подземельях), это не улучшит скорости передвижения. Лошадь позволяет перевозить больше добычи, не снижая скорости – со своим БГ 146 ф. Это полностью обученный боевой конь, более чем желающий сражаться вместе со своим хозяином (или за него), разумеется, при хорошем броске по таблице реакции союзника (с.5).
Создан на 125 очков. Обычно покупается как Союзник (Конь; Создан на 50%; 12 и меньше; МС, -10%; Призываемый, +100%) [8] или (15 и меньше) [12].
Превращение: 7 сотворение, 3 поддержание; или 127 очков.
СЛ: 27 [85]*† ЕЖ: 27 [0] Скорость:6.00 [0]
ЛВ: 12 [24]† Воля: 11 [25] Движение: 8/24 [10]
ИН: 6 [-80] Восп: 12 [30]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: +1
Уклонение: 10 Парирование: Н/Д СП: 1 [5]
Укус (14): 1к+2 тупого.
Лягание (14): 3к+2 тупого
Преимущества: Обостренный слух 2 [4]; Когти (Копыта) [3]; Боевые рефлексы [15]; Увеличенное движение 1.5 (Наземное) [30]; Адаптация к темноте 3 [3]; Периферическое зрение [15]; Ультраслух [5].
Недостатки: Животное-союзник [-44]; Осторожность [-1]; Ограниченный рацион (Травоядное) [-10]; Четвероногий [-35]; Слабый укус [-2].
Умения: Драка (Л) ЛВ+2 [4]-14; Запугивание (С) Воля-1 [2]-11; Скакун (С) ЛВ+2 [8]-14; Бег (С) ЗД+1 [4]-13; Выживание (Равнины) (С) Восп [2]-12.
Техники: Удар ногами (Драка) (Т) [3]-14.
Класс: Животное.
* Цена уменьшена за Размер (-10%).
† Цена уменьшена за Нет тонких манипуляторов (-40%).

Росомаха
4 или 6 очков
Небольшой, но яростный боец, это животное известно своим абсолютным бесстрашием и яростью. Хотя росомахи предпочитают искать падаль, замерзшую в снегу, они вполне способны убить свой ужин.
Создано на 62 очка. Обычно покупается как Союзник (Росомаха; Создано на 25%; 12 и меньше; МС, -10%; Призываемый, +100%) [4] или (15 и меньше) [6]. В отличие от большинства Союзников, чаще всего росомахи призываются стаей, чем по одиночке. Способность призывать стаю из пяти росомах стоит 19 (на 12 и меньше) или 29 (на 15 и меньше) очков. Стая из десятка росомах стоит 23 (на 12 и меньше) или 35 (на 15 и меньше) очков. Стая из двадцати росомах стоит 31 (на 12 и меньше) или 46 (на 15 и меньше) очков. Более крупные стаи не рекомендуются. Друид во время призыва может сделать выбор, вызывает он всю стаю, или оставляет нескольких животных в резерве.
Превращение: 3 сотворение, 1 поддержание; или 70 очков.
СЛ: 11 [6]* ЕЖ: 11 [0] Скорость:6.00 [-10]
ЛВ: 12 [24]* Воля: 13 [35] Движение: 6 [0]
ИН: 6 [-80] Восп: 12 [30]
ЗД: 14 [40] ЕУ: 14 [0] МР: -1
Уклонение: 10 Парирование: Н/Д СП: 0
Укус (14): 1к-1 режущего.
Когти (14): 1к тупого.

Преимущества: **Burrower** [1]†; Когти (Тупые) [3]; Боевые рефлексы [15]; Необычайное обоняние [15]; Гибкость [5]; Мех [1]; Высокий болевой порог [10]; Мускус [1]‡; Адаптация к темноте 4 [4]; Периферическое зрение [15]; Пониженное потребление 2 (Луженый желудок, -50%) [2]; Зубы (Острые) [1]; Устойчивость к температуре 2 [2]; Адаптация к поверхности (Снег) [5]; Невозмутимый [15].
Недостатки: Животное-союзник [-44]; Вспыльчивость (12) [-10]; Самоуверенность (12) [-5]; Четвероногий [-35].
Умения: Драка (Л) ЛВ+2 [4]-14; Скрытность (С) ЛВ+2 [8]-14; Выживание (Леса) (С) Восп [2]-12; Плавание (Л) ЗД [1]-14; Следопыт (С) Восп+3 [1]-15§.
Класс: Животное.
* Цена уменьшена за Нет тонких манипуляторов (-40%).
† Копает (с. Б350) как будто имеет лопату и кирку.
‡ Может оставлять противный запах, которого избегают большинство обычных животных.
§ Включая +4 за Необычайное обоняние.
Скунс (линза; +0 очков)
Скунс не так универсален и страшен, но может обрызгать врага особой жидкостью. При победе в быстром состязании по ЛВ (с -1 за ярд расстояния), цель чувствует тошноту и ужасно пахнет в течение 5 часов за каждую единицу провала! ЗД-2 [-20]; Воля-3 [-15]; Базовая Скорость+0.5 [10]. Удалите Гибкость [-5], Мускус [-1], Пониженное потребление [-2], Адаптация к поверхности [-5], Невозмутимый [-15], Вспыльчивость [10] и Самоуверенность [5]. Добавьте Воздействие 1 (ЛВ; Основано на ЛВ, Оба броска, +40%; Недостаток, Плохой запах, +10%; Увеличенная длительность, ×300, +100%; Заклятье 1, +100%; Тошнота, +30%) [38].

Глава вторая
Святые союзники
Даже максимально вмешивающееся божество редко появляется на земле лично, доверяя своим жрецам и святым воинам «поддерживать веру» необходимыми деяниями – во имя бога. Но некоторые силы посылают помощников свыше (или сниже, все может быть). Эти божественные слуги, являясь крайне мощными союзниками, стоят на низших ступенях иерархии – низшие «ангелы», а иногда «помощниками, которых ангелы отправляют поддержать вас.”
Божественные слуги создаются на 250 часов. Обычно они покупаются как Союзник (Божественный слуга; создан на 100%; 12 и меньше; МС, -10%; Призываемый, +100%) [19] или (15 и меньше) [29]. Мастер может установить и другую частоту появления: «6 и меньше» будет стоить 6 очков; «9 и меньше» - 10 очков, а «доступен постоянно» - 38 очков.
В отличие от союзников друидов (сс.5-11), клерики и святые воины призывают каждый раз одного и того же прислужника. Это снимает необходимость в бросках реакции; слуга знает героя и как правило, рад помочь. Он не имеет собственных вещей, но с удовольствием использует любые (включая оружие и доспехи), что ему дадут, и оставит их, когда исчезнет. Мастер должен дать ему имя и пару подходящих причуд. Основная часть его личности, однако, может изменяться, пока он путешествует с группой.
Смерть прислужника – значимое событие, после которого клерику или святому воину придется убеждать бога послать нового Союзника. Это рассчитывается как покаяние для Святой мощи (Приключенцы, с.22) – может требовать пожертвования, поста, выполнения задания и т.д. Однако, если герой напрямую виноват в смерти союзника, которой можно было избежать (например, отправил его с самоубийственным приказом, когда существовали и другие разумные варианты), его бог не позволит даже искупить вину, пока не пройдет 1к месяцев. Очковая стоимость нового союзника будет той же самой; цена ИП ведь не изменяется.
Возможно, хотя это и не особо соответствует жанру, решить, что клерик или святой воин всегда призывает нового союзника, как друиды призывают новых животных. Если это все же позволено, используйте правила на с.5, заменяя Обращение с животными на Религиозный обряд, и соответственно таланты силы.

Божественный прислужник
Это один шаблон, который владельцы Святой (или Нечестивой) мощи могут дополнительно изменить, используя линзы и элементы. Разные линзы, указанные после шаблона, изменяют основную природу слуги – его физические и личные аспекты. Если не указано иначе, к шаблону можно применить любую комбинацию линз. Злые клерики и нечестивые воины всегда должны добавлять линзу Нечестивый, а линза Природный предназначена для друидов.
Элементы связаны с природой божества, которое отправляет слугу (т.е. бога, которому поклоняется персонаж); они даются «блоками» по 50 очков каждый. Обычный божественный слуга имеет резерв для трех таких блоков. Когда слуга покупается как Союзник, игрок должен выбрать три наиболее важных аспекта бога, и применить соответствующие элементы. См. Божественные элементы (с. 13-19).
Пример: Скотт играет клериком, Даэримом, а Саманта – святым воином Нимтис; каждый покупает Союзника – божественного слугу. Они не особенно задумывались о боге, которому следуют их персонажи. Даэрим обладает множеством целительных и переговорных способностей, поэтому Скотт решает, что его бог – Кадуцей, божество мирного отдыха, и выбирает тремя элементами своего слуги Добро, Жизнь и Мир. Саманта же создала настоящего «монстра боя», и решает, что Нимтис служит Твеку, богу войны. Она выбирает Добро и Войну (удвоенную).

Божественный слуга
19 или 29 очков
СЛ: 12 [20] ЕЖ: 12 [0] Скорость:6.00 [0]
ЛВ: 12 [40] Воля: 12 [0] Движение: 6 [0]
ИН: 12 [40] Восп: 12 [0]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: 0
Уклонение: 9 Парирование: Н/Д СП: 0
Преимущества: Три блока элементов [150]; Благословенный* [10]; Иммунитет к метаболическим угрозам [30].
Недостатки: Тот же недостаток на -10 очков, используемый как моральный кодекс для Святой мощи; Зависимость (Святость, повсеместное, постоянно) [-25]; Неестественные черты 1 [-1]†; Богатство (Нищий) [-25]; и пять причуд, определенных Мастером [-5].
Умения: Тайные знания (Слуги бога) (С) ИН [2]-12; Теология (Т) ИН [4]-12.
Класс: Слуга бога‡.
* Игрок выбирает между обычным прорицанием или Героическими деяниями; если не указано, то подразумевается последнее.
† Выберите что-нибудь подходящее. Святой слуга может иметь светящиеся глаза или видимый нимб, а нечестивый – хвост или небольшие рога.
‡ Новый класс; подвержен заклинаниям типа Изгнать.

Линзы

Стоимость следующих линз может изменять очковую стоимость слуги.

Ужасающий (Horrific) (+0 очков)
Слуга выглядит как жуткий монстр. Любой, кто видит его в первый раз, должен сделать бросок Страха; потом это существо считает, что это слуга Дьявола, и реагирует на всю группу с -5. Добавьте Ужас (Действует постоянно, -20%) [24] и Внешность (Монстр; Универсальная, +25%) [-25]. Удалите Неестественные черты [1]. Нельзя объединить с элементом Красота (с.14).

Малый (-63 очка)
Слуга, предоставленный вам, стоит на низшей ступени, чем описанный выше, и создан на 187 очков, а не на 250. Поэтому он покупается как Союзник (Божественный слуга, Создан на 75%; 12 и меньше; МС, -10%; Призываемый, +100%) [12] или (15 и меньше) [18]. ЗД-1 [-10]. Удалите один блок элемента [-50]. Измените умения: Тайные знания-11 [-1] и Теология-11 [-2].

Природный (+0 очков)
Слуга – убежденный друидом – см. Духи природы и Элементали (с.7). Удалите Благословленный [-10], моральный кодекс Святой мощи [10], Зависимость [25], и пять причуд [5]. Добавьте Нетерпимость (осквернители моей экологической ниши) [-5], Чувство Долга (Природа) [-15], и Ослабление (Неестественная среда; 1к за 5 минут; Изменяемое, -40%) [-12]. Добавьте Выживание (для подходящей среды) (С) Восп [2]-12. Измените Тайные знания на (Элементали или Духи природы).
Ослабление привязано к штрафам на друидские заклинания (Приключенцы, с.19). Вместо броска кубиков, считайте значение штрафа как потерю ЕЖ каждые пять минут. Например, в каменном подземелье слуга будет терять 3 ЕЖ каждые пять минут
Нельзя объединить с Нечестивым (ниже).

Телепатия (+0 очков)
Слуга общается с вами мысленно, и не может говорить нормально. Используйте линзу из врезки Новая мета-черта: Фамилиар (с. 21).

Нечестивый (+0 очков)
Замените Благословленный на Высокий болевой порог. Замените моральный кодекс на Социальная дискриминация (Отлученный). Измените Тайные знания на (Демоны), и класс на Демон. Нельзя объединить с Природной (выше) линзой.

Крылатый (+0 очков)
Слуга обладает большими крыльями и может летать по воздуху с двойной Базовой скоростью; однако у него полые кости. Добавьте Полет (Крылья, -25%) [30] и Уязвимость (Тупой, ×2) [-30].

Небесные скакуны и Святые псы
Существует давняя традиция, по которой святым воинам (а иногда и клерикам) божеством даются компаньоны-животные, а не полу-ангелы. Поэтому носители Святой мощи (или Нечестивой) могут покупать в качестве союзников животных из первой главы. Однако используются все правила из начала этой главы – герой вызывает каждый раз одного и того же союзника (не нужен бросок реакции) и должен понести покаяние при его смерти. Мастер может подчеркнуть личность животного причудами, как и для божественных слуг, и использовать полученные очки на улучшение животного (см. Очковая стоимость союзника и его развитие, с.3-4).

Божественные элементы

Приведенные ниже 22 элемента могут быть приняты как описание каждого божества, и соответственно, их божественных слуг. Слуга, посланный богом огня и войны, будет сильно отличаться от того, который служит красоте и обману. Выберите три (для Малых слуг – два) элемента, лучше всего подходящих правящему слугой богу.
Каждому элементу дано краткое описание, которое упоминает все синонимичные домены и два различных пакета. Первый занимает один «блок» и стоит 50 очков. Второй («Удвоенный») используется, когда божество сильно концентрируется на одном аспекте – блок стоит 100 очков и занимает два места.
Три элемента – Добро, Зло и Природа – требуют особого упоминания. Добро и Зло диаметрально противоположны; никто не может взять их оба. По сути, любой добродетельный клерик или святой воин должен выбрать одним из элементом Добро, а любой злодеятельный – Зло. Иной выбор требует одобрения Мастера, и обычно приводит к получению менее характерного слуги. С другой стороны, Природа, обычно оставляется друидам, использующим эти правила для создания духов природы (Духи природы и элементали). Владельцы Святой (или Нечестивой) мощи, как правило, должны избегать этого элемента; игроки, чей персонаж поклоняется богам природы, обычно играет друидом! Но это не строгий запрет – клерику никто не запретит выбрать своему слуге Добро, Природу и что-нибудь третье.

Божественные слуги – помощники, отправленные ангелами, чтобы поддержать вас.

Воздух

Подходит также богам птиц, полета, неба, погоды и т.д. Слуги могут превращаться в воздух и (за 1 ЕУ) выдыхать сильный ветер (шириной один ярд и длиной 20), сбивая врагов – удар может поразить нескольких врагов, если они стоят по одной линии. Более сконцентрированные на воздухе силы могут вызывать ветер и пыль, блокируя зрение и управлять потоками с невероятной точностью. Обратите внимание, что этот элемент частично перекрывается с линзой Крылатый (с.13) – оба позволяют летать.

Воздух
Преимущества: Альтернативная форма (Тело из воздуха *, с. Б262; Быстрая подготовка 2, +40%) [27]; Тупая атака 3к+1 (Конус, 1 ярд, +60%; Вызывает усталость, 1 ЕУ, -5%; Удвоенное отбрасывание, +20%; Увеличенная 1/2Д ×10, +15%; Нет тупой травмы, -10%; Не наносит ран, -50%; Уменьшенная дистанция 1/5, -20%) [19].
Умения: Природная атака (Дыхание) (Л) ЛВ+2 [4]-14.
* Не включает Иммунитет к метаболическим угрозам, который уже есть у слуг. Изменение занимает три секунды.
Воздух (Удвоенный)
Как и выше, плюс:
Преимущества: Глушение 4 (Зрение; Область действия, 4 ярда, +50%; Нужен воздух, -5%) [12]; Телекинез 8 (нужен воздух, -5%) [38].

Красота
Подходит также богам любви, удовольствий, плодородия и т.д. Слуга имеет неземную красоту, достаточную, чтобы повергнуть в трепет любого, кто его увидит. Иногда это может впечатлять настолько, что персонаж сделает все, что ни попросит слуга Красоты. Несовместимо с линзой Ужасающий (с.13).

Красота
Преимущества: Внешность (Исключительная; Универсальная, +25%) [25]; Трепет (Действует постоянно, -20%) [24]*.
Умения: Сексапильность (С) ЗД+4 [1]-16†.
* Вариант Ужаса из GURPS Сил (с. 84); не имеющие этой книги могут расценивать его как Ужас, реакция на который происходит не от страха, а от поклонения и трепета.
† Включая +5 от Внешности.
Красота (Удвоенная)
Как и выше, плюс:
Преимущества: Харизма 4 [20]; Контроль разума (Основано на Слухе и Зрении, -40%) [30].

Хаос
Подходит также богам удачи, случая и энтропии. Слуги хаоса могут изменять результаты уже сделанных бросков других персонажей. Они также вызывают облака энтропии, которые появляются в пределах 10 ярдов и случайно передвигаются по полю боя (каждый ход бросок 1к, как для Разброса, с.Б414) в течение 10 секунд; для возникновения в конкретной точке – бросок ЛВ-4.
Хотя Хаос и Порядок (с.18) часто противоположны, бог судьбы может объединять оба элемента, т.о., эти два элемента не являются взаимоисключающими, как добро и зло (см. предисловие к божественным элементам, с.13).

Хаос
Преимущества: Разъедающая атака 1к (Область действия, 2 ярда, +50%; Дрейф, +20%; Длительное, +40%; Уменьшенная дистанция 1/10, -30%) [18]; Экстраординарная удача (Произвольная, Только на других*, +0%) [30].

Умения: Азартные игры (С) ИН [2]-12.
* Вы можете влиять на броски других, но не на свои собственные. Вы должны видеть действие, на которое пытаетесь влиять.
Хаос (Удвоенное)
Преимущества: Разъедающая атака 2к (Область действия, 2 ярда, +50%; Дрейф, +20%; Длительное, +40%; Уменьшенная дистанция 1/10, -30%) [36]; Невообразимая удача (Произвольная, Только на других*, +0%) [60].
Умения: Азартные игры (С) ИН+1 [4]-13.
* См. выше.

Тьма
Подходит также богам ночи и теней. Слуга может видеть в абсолютной темноте и вызывать пелену тьмы вокруг себя. Некоторые способны создавать зону ночи в любом месте, и помогать друзьям видеть в темноте.
Тьма
Преимущества: Зрение в темноте (Цветное зрение, +20%) [30]; Глушение 10 (Зрение) [20].
Тьма (Двойное)
Преимущества: Зрение в темноте (Воздействие на других 2*, +100%; Цветное зрение, +20%) [55]; Глушение 10 (Зрение; Область действия, 4 ярда, +50%; Дистанционное, +50%; Изменяемое, Область, +5%) [41].
Умения: Природная атака (Взгляд) (Л) ЛВ+2 [4]-14.
* Вы можете разделять ваше Зрение в темноте с одним или двумя другими персонажами; они должны касаться вас и желать этого эффекта.

> Let the darkness and utter gloom claim that day for its own. Let a
> black cloud overshadow it, and let the darkness terrify it.
> – Job 3:5

Смерть

Подходит также богам разрушения и некромантии. Затратив 1 ЕУ, слуга может подтачивать жизненные силы леденящим касанием (и быстрым состязанием по Воле); убитые до исцеления этого вреда должны бросить 3к против общего нанесенного этим касанием вреда, или восстать в виде зомби. Слуга может контролировать до 20 зомби; все сверх этого количества будут свободны. Особенно мощные зомби (например, зомби-драконы) считаются за нескольких – на усмотрение Мастера. Некоторые слуги смерти могут разговаривать с мертвыми и другими духами.
Смерть часто противостоит Жизни (с.17), но не обязательно. С разрешения Мастера, два нижеследующих пакета могут быть изменены – когда Смерть дает возможность общаться с духами, а Смерть (Удвоенное) – добавляет способность поднимать зомби.
Смерть
Преимущества: Союзники (20 Зомби; Созданы 25%; Доступны постоянно; Слуга, +0%) [32]; Узнавание нежити* [1]; Порабощение (Только если жертва погибает, -50%; Жертва поднимается как зомби, а не слуга, и не может заражать других, +0%) [10]; Токсическая атака 1к (Вызывает усталость, 1 ЕУ, -5%; Заклятье 1, +100%; Контактный бой, В, -30%) [7].
* Узнавание нежити (Corpse-smart) Вы можете распознавать нежить при взгляде, за исключением маскировки, иллюзий и т.д. Вы никогда не примете зомби за труп или обычного человека.
Смерть (Удвоенное)
Как выше, плюс:
Преимущества: Проводник (Сохранение сознания*, +50%) [15]; Медиум (Проявление†, +100%; Универсальное‡, +50%) [25]; Понимание духов [10].
* Во время действия способности вы сохраняете восприятие реального мира и можете нормально действовать.
† Духи, с которыми вы общаетесь, могут становиться видимыми бесплатно.
‡ Вам не обязательно знать язык духа.

Обман
Подходит богам илюзий, ума и хитрости. Слуга может создавать иллюзию на расстоянии до 10 ярдов, которая может занимать область до 2 ярдов радиусом. Это требует постоянной концентрации. Иллюзия обмане все пять обычных чувств (другие легко ее распознают), хотя нематериальна – иллюзорный стул кажется на ощупь реальным, но севший на него моментально свалится. Когда кто-то изучает иллюзию, слуга должен выиграть быстрое состязание по Изобразительному искусству против высшего из ИН или Восп смотрящего, иначе тот заметит что-то неестественное. Однако, иллюзия не исчезает, когда в нее «не верят». Некоторые слуги обмана могут изменять свою внешность.
Обман
Преимущества: Иллюзия* (Расширенная, Обоняние/Вкус, Осязание, +40%; Дистанционность, +40%; Уменьшенная дистанция 1/10, -30%) [38].
Умения: Изобразительное искусство (Иллюзии) (Т) ИН+2 [12]-14.
* GURPS Силы, с. 94; правила см. в тексте выше.
Обман (Удвоенное)
Как и выше, плюс
Преимущества: Полиморф (Косметическое, -50%) [50].

Болезнь
Также подходит богам чумы и болезней – и некоторым вариантам насекомых или вредителей. Слуга способен вызывать облако чумы; каждый в радиусе двух ярдов должен сделать бросок ЗД-2, или получит 1к-1 вреда. В дальнейшие пять минут он должен делать этот бросок каждые 10 секунд, или получит еще вред – после успешного сопротивления нанесение вреда прекращается. До этого, любой касающийся жертвы, должен делать

броски, чтобы не подхватить эту болезнь. Слуги могут также вылечить почти любые болезни – за исключением вызванных лично! Самые развитые слуги могут превращаться в болезнь, передаваемую по воздуху, и захватывать жертву.

Болезнь

Преимущества: Исцеление (Доступность, не вызванная самим собой, -10%; Только Болезни, -40%; Исцеление верой, +20%; Требует дополнительного времени, 2 сек, -10%) [18]; Токсическая атака 1к-1 (Область действия, 2 ярда, +50%; Контактное действие, +150%; Цикличность, 31 цикл, 10 секунд, Высокая заразность, +800%; Излучение, -20%; Сопротивляемое, ЗД-2, -20%) [32].

Болезнь (удвоенное):

Преимущества: Альтернативная форма (Тело из болезни *; Быстрая подготовка 2, +40%) [50].

* как Тело из воздуха (с. Б262), но замените Иммунитет к метаболическим угрозам [-30] на Проникание (Плоть; Незаметность, +20%) [6] и Переселение (Доступность, Не имеющие иммунитета к болезням, -10%; Нет доступа к памяти, -10%; Паразит, -60%) [20]. Требует трех секунд на превращение.

Земля

Также подходит богам земли (в геологическом смысле), холмов, гор и тех, кто живет под землей. Слуги земли похожи на гуманоидов, но сделаны из камня и песка. Атаки по жизненным органам или мозгу считаются попаданиями в торс или лицо (соответственно), и они смеются над стрелами. Некоторые даже могут (за 1 ЕУ) заставить саму землю подняться и поглотить врага.

Земля

Преимущества: СП 2 [10]; Устойчивость к повреждениям (Однородный) [40].

Земля (Удвоенное)

Преимущества: Сковывание 16 (Вызывает усталость, 1 ЕУ, -5%; Опутывание, +60%; Зависимт от окружения, жертва должна касаться земли, -20%) [44].

Умения: Геология (Т) ИН-1 [2]-11; Природная атака (Взгляд) (Л) ЛВ+2 [4]-14.

Зло

Одходит также богам разложения, жестокости и демонов. В отличие от большинства других элементов, зло определяется не только преимуществами, но и недостатками – которые в своем большинстве оттеняют атрибуты и умения. Истинный слуга зла, однако, не только намного более крепок, но и может взывать к воле своего повелителя.

См. Подробности во введении в Божественные элементы (с.13).

Зло

Атрибуты: СЛ+3 [30].

Вторичные характеристики: Воля+1 [5].

Недостатки: Задира (12) [-10]; Нетерпимость (Последователи добра) [-5].

Умения: Драка (Л) ЛВ+2 [4]-14; Допрашивание (С) ИН [2]-12; Запугивание (С) Воля+1 [4]-13; Яды (Т) ИН [4]-12; 12 очков вкладываются в умение контактного оружия или Щит (Л) ЛВ+2 [4]-14 и еще 8 вкладываются в умение контактного оружия; и одно из: Арбалет (Л) ЛВ+2 [4]-14, Праща (Т) ЛВ [4]-12, Метание (С) ЛВ+1 [4]-13, или Метание оружия (Топор/булава, Нож или Копье) (Л) ЛВ+2 [4]-14.

Зло (Удвоенное)

Как и выше, плюс:

Атрибуты: ЗД+4 [40].

Преимущества: СП 2 [10]; Покровитель (Злой бог; 6 и меньше; Высокая доступность, +50%; Минимальное вмешательство, -50%; Особые способности, +100%) [30].

Недостатки: Кровожадность (12) [-10]; Безжалостный [-5]; Садизм (12) [-15].

Страх

Хоть страх часто считается злом, многие боги – даже относительно мирные – ожидают страха от своих людей. Слуга может пугать любого врага, кто видит его (проверка Страха с -1 или -5), оставляя своих союзников. Частично это перекрывается способностями из линзы Ужасающий (с.13), давая ужасающему слуге второй шанс запугать и возможность сознательного контроля.

Страх

Преимущества: Ужас (-1 к проверке Страха) (Избирательный эффект, +20%) [48].

Умения: Психология (Страхи*) (С) ИН [2]-12.

* Необязательная специализация (с. Б169).

Страх (удвоенный)

Преимущества: Ужас (-5 к проверке Страха) (Избирательный эффект, +20%) [96].

Умения: Психология (Страхи*) (С) ИН [4]-13.

* Необязательная специализация (с. Б169).

Огонь

Также подходит богам разрушения или возмездия; богам молний, с помощью замены «огня» на «молнию». Слуги метают взрывающиеся огненные шары или превращаются в

пламя, а некоторые – сжигают попадающие в них стрелы. Каждый огненный шар стоит 1 ЕУ.

Огонь

Преимущества: Альтернативная форма (Улучшенное тело из огня *; Быстрая подготовка 2, +40%) [31]; Обжигающая атака 2к (Вызывает усталость, 1 ЕУ, -5%; Взрыв 1, +50%) [15].

Умения: Природная атака (Снаряд) (Л) ЛВ+2 [4]-14.

* Как на с. Б262, но удаляется Иммунитет к метаболическим угрозам [-30]; Обжигающая атака поднимается до 2к [5]; и поднимается СП против огня 20 [30]. Смена формы занимает три секунды.

Огонь (Удвоенное)

Преимущества: Альтернативная форма (Превосходное тело из огня*; Быстрая подготовка 2, +40%) [64]; Обжигающая атака 3к (Вызывает усталость, 1 ЕУ, -5%; Взрыв 1, +50%) [22]; Инфразрение [10].

Умения: Природная атака (Снаряд) (Л) ЛВ+2 [4]-14.

Избыточные умения

Возможно создание слуги, чьи элементы содержат перекрывающиеся умения. Например, слуга, который достаточно вырос в силе, чтобы получить Тьма (удвоенное) и Земля (Удвоенное), будет иметь в обоих элементах Природная атака (Взгляд) (С) ЛВ+2 [4]-14. В таком случае просто сложите очки, определяя новый уровень умения; так, вышеописанный слуга будет иметь Природная атака (Взгляд) (С) ЛВ+3 [8]-15. Если суммы не хватает для улучшения умения, оставьте их; Мастер потратит будущие премиальные очки в первую очередь на это умение. См. Подробности в разделе Очковая стоимость союзника и развитие (с. 3-4).

Помните, что разные специализации – это разные умения. Слуга Огня и Воздуха может иметь Природная атака (Дыхание) и Природная атака (Снаряд); Они не взаимодействуют иначе, кроме как зависят друг от друга по умолчанию. Мастер может, однако, сделать перерасчет цен по правилам Улучшение умений с уровня по умолчанию (с. Б173) и потратить излишек на другие умения.

* Как на с. Б262, но удаляется Иммунитет к метаболическим угрозам [-30]; Обжигающая атака поднимается до 4к [16]; и СП заменяется на СП 20 (Ограниченное, Огонь/Жара или Дистанционные снаряды, -15%) [30]. Смена формы занимает три секунды.

Добро

Также подходит богам правосудия. Как и Зло (с.16), этот элемент добавляет подходящие недостатки, подчеркивая характер слуги. Знайте, что премия к ИН и ЛВ уже учтена в уровнях умений; но добавьте +1 ко всем умениям, полученным от других элементов (+2 для основанных на Воле).

Подробности описаны в разделе Введение в божественные элементы (с.13).

Добро

Атрибуты: ЛВ+1 [20]; ИН+1 [20]; ЗД+1 [10].

Вторичные характеристики: Воля+1 [5]; Базовая Скорость-0.5 [-10].

Недостатки: Нетерпимость (Злые религии) [-5]; Клятва (Воля божества превыше моих нужд) [-10].

Умения: Нетрадиционная медицина (Святая)-13 [4]; Религиозный обряд-13 [4]; 8 очков в умение контактного оружия или Щит (Л) ЛВ+2 [4]-15 и 4 очка в умение контактного оружия; и одно из: Арбалет (Л) ЛВ+2 [4]-15, Праща (Т) ЛВ [4]-13, Метание (С) ЛВ+1 [4]-14, или Метание оружия (Топор/булава, Нож или Копье) (Л) ЛВ+2 [4]-15.

Добро (Удвоенное)

Как и выше, плюс:

Атрибуты: СЛ+3 [30].

Преимущества: СП 1 [5]; Покровитель (Добрый бог; 6 или меньше; Высокая доступность, +50%; Минимальное вмешательство, -50%; Особые способности, +100%) [30].
Недостатки: Филантропия (12) [-15].

Жизнь
Также подходит богам роста, рождения, сострадания и лечения. Слуга может распознавать и исцелять ранения и болезни других; некоторые чувствуют присутствие жизни вокруг. Это редко объединяется с болезнями (с.15); если так, замените преимущества Исцеления на Исцеление (Доступность, не своя болезнь, -10%; Исцеление верой, +20%; Дистанционность, +30%; Уменьшенная усталость 3, +60%; Надежность 2, +10%) [66]. (Надежность позволяет бросать ИН+2, а не ИН.)
Жизнь
Преимущества: Исцеление (Исцеление верой, +20%; Дистанционность, +40%) [48].
Умения: Диагностика (Т) ИН-1 [2]-11.
Жизнь (Удвоенное)
Как выше, плюс:
Преимущества: Обнаружение жизни [30]; Эмпатия [15]; Контроль метаболизма 1 [5].

Свет
Подходит также богам солнца, дня или открывающим тайны. Слуга может, потратив 1 ЕУ и сделав бросок ИН, вызвать свет в радиусе 20 ярдов (снимая все штрафы за темноту вплоть до 10 ярдов на одну минуту), видеть во всех спектрах, и никогда не будет обманут теми, кто манипулирует лучами света, становясь невидимым. Достаточно сильный слуга может (за 1 ЕУ) вызывать яркую вспышку в радиусе 8 ярдов, заставляя всех сделать бросок ЗД, или быть оглушенными и ослепленными.
Свет
Преимущества: Создание Видимого света 1* (Доступность, ограничение радиусом в 10 ярдов и одной минутой, -40%; Дистанционность, +40%; Уменьшенная усталость 1, +20%; Уменьшенная дистанция 1/5, -20%) [10]; Гиперспектральное зрение [25]; Видеть невидимое [15].
* GURPS Силы, с. 92; правила см. в вышеприведенном тексте.
Свет (Удвоенное)
Как выше, плюс
Преимущества: Воздействие 1 (ЗД; Область действия, 8 ярдов, +150%; Вызывает усталость, 1 ЕУ, -5%; Недостаток, Слепота, +50%; Оглушение, +10%; Основано на зрении, +150%) [46].
Умения: Природная атака (Взгляд) (Л) ЛВ+2 [4]-14.

Природа
Этот элемент в основном рекомендован для духов природы в комбинации с линзой Природный (с.13); Но он может подойти и другим богам, например, животных или растений, см. введение в божественные элементы (с.13). Слуга получает полезные умения, поскольку близок к природе.
Природа
Атрибуты: ЗД+2 [20].
Вторичные характеристики: Восп+2 [10]; Базовая Скорость-0.5 [-10].
Преимущества: Понимание животных [5]; Понимание растений [5].
Умения: Натуралист (Т) ИН+3 [16]-15; 4 очка в одно умение контактного оружия, Лук, Щит, Пращу или Метание, или по 2 очка в два таких умения.
Природа Удвоенное)
Как выше, плюс:
Атрибуты: СЛ+1 [10].

Преимущества: Разговор с животными [25]; Разговор с растениями [15].

May God grant you always . . .
a sunbeam to warm you,
a moonbeam to charm you,
a sheltering angel
so nothing can harm you.
– Irish Blessing

Порядок

Подходит также богам судьбы, бесстрашия, логики или рока. Слуга Порядка остается спокойным и рассудительным в любой ситуации, даже внушая свою рациональность другим. Некоторые даже могут видеть плетение реальности и использовать их для защиты разума.
Дополнительную информацию см. в разделе Хаос (с.14).
Порядок
Преимущества: Здравый смысл [10]; Упертый [15]; Невозмутимый [15]; Визуализация [10].
Порядок (Удвоенное)
Как выше, плюс:
Преимущества: Интуиция [15]; Пророк [15]; Ментальный щит 5 [20].

Мир
Подходит богам защиты и милосердия.
Слуга Мира дает защиту (СП +3) всем друзьям в радиусе 2 ярдов, и может приказать остановиться любому врагу; если субъект преуспевает в броске Воли, он устойчив к этой способности на час. Но при провале он оглушен и не будет проявлять враждебности; но он может охранять проход, предпринимать защитные действия и отвечать на атаки. Слуга не позволит использовать это для нечестных атак – иначе он откажется использовать эту способность снова.
Удвоенный элемент делает этого слугу дипломатом и щитоносцем. Он может защищать себя и других Блокированием-17 и блокировать несколько раз в ход с увеличением штрафа; он имеет эффективное Блокирование 17, затем 14, затем 12, затем 9, затем 7, затем 4. (Эти значения могут подняться, если другой элемент или дальнейшее развитие поднимут ЛВ слуги.) Если Мир (Удвоенное) каким-то образом объединяется с Войной (Удвоенной) – странная комбинация! – замените избыточного Мастера оружия на +3 к Дипломатии.
Мир
Преимущества: Воздействие 1 (Воля; Основано на Воле, +20%; Недостаток, Пацифизм (Только самооборона), +15%; Основано на слухе, +150%; Одна попытка на субъекта в час, -10%; Оглушение, +10%) [29]; СП 3 (Воздействие на других, +50%; Область действия, 2 ярда, +50%; Силовое поле, +20%; Избирательная область, +20%) [36].
Недостатки: Пацифизм (Только самооборона) [-15].
Мир (Удвоенное)
Как выше, плюс:
Преимущества: Улучшенное блокирование 3 (Щит) [15]; Стена щитов* [1]; Личные вещи (Отличный большой щит, ПЗ 3, 19 ф.) [2]; Мастер оружия (Щит; только уменьшает штраф за дополнительное блокирование, -40%) [12].
Умения: Дипломатия (Т) ИН [4]-12; Щит (Л) ЛВ+5 [16]-17.
* (Shield-wall Training) Атаки слуги не получают штрафа за большой щит; может блокировать атаки, нацеленные в кого-то за ним.

Путешествия
Также подходит для богов движения, земель (в смысле географическом, не геологическом) или скорости. После часа молитв и успешного броска Воли слуга может увеличить скорость группы. Все должны оставаться в пределах четырех ярдов и успешно сделать бросок ЗД; добавьте значение успеха броска Воли слуги, но вычтите расстояние до него в ярдах. При успешном броске максимальная скорость увеличивается на 1.5× обычного Движения, снижая время похода до 2/3 нормального (так, 40-дневный поход займет всего 27 дней).
Удвоение элемента дает слуге возможность увеличивать скорость вдвое (соответственно уменьшая время на путешествия). Что еще более важно, он обладает энциклопедическими

знаниями о расположении почти всех мест; к ним не относятся забытые крепости, не нанесенные на карту подземелья и постройки и т.д.
Путешествие
Преимущества: Воздействие 1 (ЗД; Область действия, 4 ярда, -50%; Преимущество, Увеличенное движение 0.5 (наземное), +100%; Излучение, -20%; Увеличенная продолжительность, Постоянно, пока слуга жив и призван, +150%; Заклятье 1, +100%; Требует подготовки, 1 час, -50%; Избирательная область, +20%) [50].
Путешествие (Удвоенное)
Преимущества: Воздействие 1 (ЗД; Область действия, 4 ярда, +150%; Преимущество, Увеличенное движение 1 (наземное), +200%; Излучение, -20%; Увеличенная продолжительность, Постоянно, пока слуга жив и призван, +150%; Заклятье 1, +100%; Требует подготовки, 1 час, -50%; Избирательная область, +20%) [60].
Умения: Карты! ИН+1 [36]-13*; Навигация (сухопутная) (Т) ИН [4]-12.
* Универсальное умение (с. Б175).

Война
Подходит также богам охоты и жестокости. Слуги – прекрасные воины, хотя героям, их вызывающим, придется таскать для них оружие и доспехи.

Война
Преимущества: Боевые рефлексы [15]; СП 2 [10]; Высокий болевой порог* [10].
Умения: Быстрое выхватывание (любое) (Л) ЛВ+1 [1]-13†; Тактика (Т) ИН-1 [2]-11; и по 4 очка на три разных умения рукопашного или вооруженного боя [12].
* У Нечестивых (с. 13) он уже есть; они вместо него получают Восстановление сознания.
† Включая +1 от Боевых рефлексов.
Война (Удвоенная)
Как выше, плюс:
Преимущества: Мастер оружия (все) [45].
Умения: Стратегия (Т) ИН-2 [1]-10 и одно дополнительное умение рукопашного или вооруженного боя, либо +1 к уже имеющемуся умению [4].

Вода
Также подходит богам морей и рек. Слуги могут свободно дышать, говорить и двигаться под водой, и выстреливать (1 ЕУ) тонкую мощную струю воды, способную разрезать цель. Некоторые могут даже превращаться в жидкость на полчаса, хотя в отличие от Тела из Воды (с. Б262), при этом они не могут влиять на мир.
Вода
Преимущества: Амфибия [10]; Режущая атака 1к (Вызывает усталость, 1 ЕУ, -5%; Струя, +0%) [7]; Не дышит (Жабры, -50%) [10]; Устойчивость к давлению 2 [10]; Разговор под водой (Пересечение поверхности, +50%) [8].
Умения: Природная атака (Луч) (Л) ЛВ+2 [4]-14; Плавание (Л) ЗД [1]-12.
Вода (Удвоенное)
Как выше, плюс:
Преимущества: Устойчивость к повреждениям (Рассеянный; Проникновение*, +40%; Максимальная длительность, 30 минут, -25%; Выключаемое, +10%; Временный недостаток, СЛ 0 (ЕЖ не изменяются), -75%) [50].
* Слуга может протекать сквозь щели, ящики и т.д. Превращение происходит за одну секунду.

Мудрость
Подходит также богам знаний и развития. Дважды за сессию (четырежды для удвоенного элемента) слуга может сделать бросок против любого умения, основанного на ИН, Воле, Восп, за исключением заклинаний и умений, доступных лишь обладателям некоторых сил (Приключенцы, с.21). Эффективный уровень умения равен основному атрибуту (т.е., Алхимия – умение ИН/ОТ, поэтому слуга временно «знает» его на уровне ИН). Помните о премии от ИН этого элемента на умения, получаемые от других элементов!
Мудрость
Атрибуты: ИН+1 [20].
Преимущества: Скрытый талант 2 (Нет доступа к «особым» умениям, -5%; Фокус, Ментальные, -20%) [30].
Мудрость (Удвоенное)
Атрибуты: ИН+2 [40].
Преимущества: Скрытый талант 4 (Нет доступа к «особым» умениям, -5%; Фокус, Ментальные, -20%) [60].

Слуга Кадуцея: Рабочий пример
Даэрим (из примера на с.12) – клерик Кадуцея, бога Мирного отдыха. В качестве одной из своих способностей он берет божественного слугу на 12 и меньше, за 19 очков. Элементы Кадуцея – Добро, Мир и Жизнь. Добро требует определенного выбора умений – поскольку Даэриму нельзя использовать острое оружие, он и Мастер определяют боевыми умениями слуги Посох и Метание. В итоге слуга выглядит следующим образом.

СЛ: 12 [20] ЕЖ: 12 [0] Скорость:6.00 [-10]
ЛВ: 13 [60] Воля: 14 [5] Движение: 6 [0]
ИН: 13 [60] Восп: 13 [0]
ЗД: 13 [30] ЕУ: 13 [0] МР: 0
Уклонение: 9 Парирование: 12 (Посох) СП: 3
Преимущества: Воздействие 1 (Воля; Основано на Воле, +20%; Недостаток, Пацифизм (только самооборона), +15%; Основано на слухе, +150%; Одна попытка на субъекта в час, -10%; Оглушение, +10%) [29]; Благословленный [10]; СП 3 (Воздействие на других, +50%; Область действия, 2 ярда, +50%; Силовое поле, +20%; Избирательная область, +20%) [36]; Исцеление (Исцеление верой, +20%; Дистанционное, +40%) [48]; Иммунитет к метаболическим угрозам [30].
Недостатки: Зависимость (Святость; Повсеместное; Постоянно) [-25]; Нетерпимость (Злые религии) [-5]; Пацифизм (Только самооборона) [-15]; Неестественные черты 1 (Движущаяся татуировка змеи на шее и руках) [-1]; Клятва (Не использовать клинкового оружия) [-10]; Клятва (Воля Кадуцея превыше моих нужд) [-10]; Богатство (Нищий) [-25].
Причуды: Любит змей; Несколько опекающий; Еще три, позже определяемых Мастером. [-5].
Умения: Диагностика (Т) ИН-1 [2]-12; Нетрадиционная медицина (Святая) (Т) Восп [4]-13; Тайные знания (Слуги Добра) (С) ИН [2]-13; Религиозный обряд (Т) ИН [4]-13; Посох (С) ЛВ+2 [8]-15; Теология (Т) ИН [4]-13; Метание (С) ЛВ+1 [4]-14
Класс: Слуга добра.

Глава третья

Фамилиары

Где увидишь ведьму без любимого черного кота? Может быть, более **rested** и меньше покрытого шерстью… но это сказки! Фамилиары используются не только как шпионы и разведчики (**not to mention great kidnapping victims for the GM to mount a plot hook on**), но и дают хозяину замечательные, полезные способности.

FAMILIARIZING ONESELF
Любой колдун, еще не имеющий фамилиара (или чей фамилиар погиб), может вызвать такого – нужный ритуал может быть известен бардам, клерикам, друидам, волшебникам и т.д. Он не является отдельным умением и не требует броска. Колдун уходит в чащобы на 1к недель и возвращается со спутником.
В игровых терминах, фамилиар – мета-черта (см. с.21), доступная любому колдуну. Ни одна из ее составляющих частей не имеет модификатора силы; узы между магом и фамилиаром слишком глубоки. Персонаж может иметь только одного фамилиара, но это не мешает ему брать других Союзников (обычных или являющихся частью силы). Мета-черта состоит из двух частей – самого фамилиара и черт, которые он дает.

Фамилиар
Каждый фамилиар – Союзник, созданный на 62 очка. Он покупается как Союзник ([Тип]; Создан на 25%; Доступен постоянно; Особые способности, +50%; Призываемый, +100%; Симпатия, -25%) [9]. Нижеприведенное описание сокращает это до Союзника ([Тип]) [9]. Это подразумевает 250-очкового персонажа; см. Очковая стоимость союзников и развитие (сс.3-4).
Помимо стоимости фамилиара как Союзника, хозяин всегда имеет с ним Духовную связь [5]. Они связаны сильной ментальной связью; каждый знает состояние друг друга и оказывается серьезно ранен, если другой убит.

Даруемые черты
Это преимущества с ограничением Даровано Фамилиаром (с. Б38), -40%, сокращенно – «ДФ». Фамилиар данного типа автоматически дает колдуну эти способности, пока призван и находится недалеко. Определение «недалеко» - на усмотрение Мастера, но, как правило, фамилиар должен иметь возможность свободно достичь хозяина в течение минуты. Это значит, что способности от пойманного или потерявшего сознание фамилиара или удалившегося дальше (60×Движение) ярдов от хозяина, немедленно отключаются
Все фамилиары дают Энергетический резерв (см. текст во врезке), равный половине их ЕУ, округленных вниз, с особым ограничением Берется у фамилиара. Это позволяет магу брать у фамилиара его личную энергию для питания заклинаний. Поднятие ЕУ фамилиара автоматически увеличивает доступный ЭР, который должен оплачиваться как обычно. Если магу доступны более одного вида магии (например, клерик-друид), он должен указать, какого типа ЭР дает его фамилиар – т.е., друидские фамилиары не могут использоваться для питания жреческих заклинаний.

Утешение для несчастных – иметь товарищей по несчастью.
– Publilius Syrus

Энергетический резерв
Это преимущество описано на с.39 книги Новый уровень, но здесь приведено (с новым ограничением) для тех, у кого нет этой книги.

Энергетический резерв
3 очка/уровень

Каждый уровень Энергетического резерва (ЭР) дает вам 1 ЕУ, которую вы можете потратить на заклинания одного типа; клерических с ЭР (Святой), друидские с ЭР (Друидский) или волшебные – включая бардовские с ЭР (Магический). Вы не можете тратить ЭР на другие нужды, заменять им ЕУ, а условия, вызывающие потерю ЕУ, никогда не тратят ЭР. Ваш ЭР восстанавливается независимо от ЕУ.
Новое особое ограничение
Берется у фамилиара (Берется у фамилиара): Ваш ЭР берется из энергии фамилиара. Помимо эффекта ограничения Даровано фамилиаром, каждое использованное очко ЭР тратит 1 ЕУ фамилиара. Этот ЭР восстанавливается с той же скоростью, что и ЕУ вашего фамилиара; т.е., если ваш фамилиар не может отдохнуть, вы не восстанавливаете ЭР! - 50%

Распространенные фамилиары

Ниже приведены описания наиболее обычных фамилиаров мира Подземельного фентези. Шаблоны и черты могут подойти и новым фамилиарам, чаще всего с минимальной подстройкой.
Пример: Эдгар хочет себе фамилиара-ворона; Мастер использует шаблон Сокола, просто изменяя описание животного. Рикки желает взять фамилиара-хорька; Мастер берет шаблон Кошки, удаляет Лень и Лазание и добавляет Импульсивность (12) и Мускус (из шаблона Росомахи, с.11). Указанная цена – минимум, покрывающий самого фамилиара и самый базовый комплекс даруемых черт. (Мастер, разумеется, может изменять этот список как пожелает.) Затем следует шаблон животного и список дальнейших черт. Даны дополнительные преимущества, которые колдун может приобретать при приобретении фамилиара или позже.
Друиды могут захотеть превращаться в этих животных. Превращение в них стоит 3 единицы энергии на сотворение, и 1 на поддержание. В качестве Альтернативной формы любой из шаблонов стоит 70 очков – см. Животные-союзники (с.3-4).

Новая мета-черта: Фамилиар
-22 очка
Вы – животное-компаньон (или его эквивалент) колдуна. Несмотря на полную разумность (и иногда большую, чем некоторые члены группы), вы обладаете инстинктами и шаблонами поведения любого другого члена вашего вида. Вы грамотны и можете общаться – с животными вашего вида и на языке хозяина.
Включает Животное поведение [-10]; Чувство Долга (Хозяин) [-2]; Разговор с животными (Специализированный, Свой вид, -60%) [10]; Духовная связь (Хозяин) [5]; и Богатство (Нищий) [-25].

Линзы
Телепатия (+0 очков): Это – опциональная линза для любого фамилиара. Вы не можете общаться на языке людей, хотя понимаете ее. Вместо этого вы можете передавать мысли прямо в разум хозяина на расстояние вплоть до 100 миль; если отправка их не удалась, вы это узнаете. Ваш хозяин должен иметь аналогичную способность (или заклинание), чтобы делать то же самое, либо должен просто говорить вам все устно. Добавьте Аватар* [1]; Не может говорить [-15]; Ментальная связь (Хозяин) [5]; Телесвязь (Доступность, Только хозяин, -80%; Сообщение об успешной отправке, +10%) [9].
* Ментальное сообщение сопровождается вашим четким изображением. Другие не могут его подделать, что делает эту связь быстрым и безопасным способом идентификации.

Животные
Эти животные несколько крепче и намного умнее своих обычных собратьев, но во всех остальных отношениях совершенно обычны. Они редко привлекают много внимания, если не становится заметным то, что они намного больше, чем просто питомец.

Летучая мышь
37 очков
Способная к дневным и ночным полетам, летучая мышь все же предпочитает днем отсыпаться. Эта летучая мышь бесполезна в бою, но имеет лапы, способные к тонкой работе.
Фамилиар-летучая мышь: Союзник (Летучая мышь) [9]; ЭР 6 (Берется у фамилиара, -50%) [9]; Полет (Контролируемое планирование, -45%; ДФ, -40%) [8]; Сонар (Доступность, Только не вводе, -30%*; ДФ, -40%) [6]; Духовная связь (Фамилиар) [5]. 37 очков.
Шаблон летучей мыши
СЛ: 2 [-80] ЕЖ: 7 [10] Скорость: 6.00 [0]
ЛВ: 12 [40] Воля: 10 [0] Движение (Воздух): 12/24 [0]

ИН: 10 [0] Восп: 12 [10] Движение (на земле) 2 [-20]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: -5
Уклонение: 9 Парирование: Н/Д СП: 0
Укус или удар когтями (12): 1к-7 тупого.
Преимущества: Зрение в темноте [25]; Увеличенное движение 1 (Воздух) [20]; Полет (Крылья, -25%) [30]; Мех [1]; Сонар (Доступность, Не в воде, -30%*) [14].
Недостатки: Фамилиар [-22]; Ноги-манипуляторы † [-6].
Умения: Аэробатика (Т) ЛВ [4]-12; Полет (С) ЗД+2 [8]-14; Выживание (Горы) (С) Восп+1 [4]-13; Скрытность (С) ЛВ+1 [4]-13.
Класс: Животное
* Стоит больше обычного по причине сравнительно большей пользы от использования в воздухе, чем в воде.
† См. примечания к разделу Модификация существ с одной или двумя руками (с.Б53).

Дополнительные черты
Хозяева летучих мышей могут покупать Увеличенное движение (Воздух; ДФ, -40%) [12/уровень] – но только для уменьшения снижения; Адаптация к темноте 3 (ДФ, -40%) [2], 5 [3] или 8 [5], либо Зрение в темноте (ДФ, -40%) [15]; Ультраслух (ДФ, -40%) [3] или Ультразвуковая речь (ДФ, -40%) [6]; и Укус вампира (ДФ, -40%) [18 + 3/уровень].

Кошка
38 очков
Очень независимые и избегающие работы, кошки все же очень привязываются к хозяину. Фамилиар-кошка: Союзник (Кошка) [9]; Мягкое падение (ДФ, -40%) [6]; Улучшенное уклонение 1 (ДФ, -40%) [9]; ЭР 6 (Берется у фамилиара, -50%) [9]; Духовная связь (Фамилиар) [5]. 38 очков.

Шаблон кошки
СЛ: 4 [-60] ЕЖ: 9 [10] Скорость:6.00 [-10]
ЛВ: 14 [48]* Воля: 11 [5] Движение: 10 [20]
ИН: 10 [0] Восп: 12 [10]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: -3
Уклонение: 10 Парирование: Н/Д СП: 0
Укус или когти (16): 1к-5 режущего.
Преимущества: Мягкое падение [10]; Когти (Острые) [5]; Боевые рефлексы [15]; Гибкость [5]; Мех [1]; Адаптация к темноте 8 [8]; Идеальное равновесие [15]; Зубы (Острые) [1]; Чувство вибрации (Воздух) [10].
Недостатки: Фамилиар [-22]; Лень [-10]; Четвероногий [-35].
Умения: Акробатика (Т) ЛВ [2]-14†; Драка (Л) ЛВ+2 [4]-16; Лазание (С) ЛВ+3 [1]-17†‡; Побег (Т) ЛВ+1 [1]-15‡; Прыжки (Л) ЛВ+1 [2]-15; Скрытность (С) ЛВ+1 [4]-15; Выживание в городе (С) Восп [2]-12.
Класс: Животное
* Цена уменьшена за Нет тонких манипуляторов (-40%).
† Включая +1 за Идеальное равновесие.
‡ Включая +3 за Гибкость.

Дополнительные черты
Хозяева кошек могут покупать Боевые рефлексы (ДФ, -40%) [9]; Улучшенное уклонение 2 (ДФ, -40%) [9]; Гибкость (ДФ, -40%) [3] или Феноменальная гибкость (ДФ, -40%) [9]; Удачу (ДФ, -40%) [9]; Адаптация к темноте 3 (ДФ, -40%) [2], 5 [3], или 8 [5]; Бесшумность 1-4 (ДФ, -40%) [3/уровень]; и Чувство вибрации (Воздух; ДФ, -40%) [6].

Обезьяна
32 очка
Небольшая шимпанзе, орангутанг или другой примат. Конечности шимпанзе очень универсальны; их можно использовать как руки, либо ходить на них, если нога ранена. Для фамилиара-макаки снизьте СЛ до 7, поднимите ЛВ до 13, удалите Увеличенная СЛ рук, и добавьте Дополнительную руку (Хвост) [10]; очковая стоимость не изменяется. Фамилиар-обезьяна: Союзник (Обезьяна) [9]; Цепкость (ДФ, -40%) [3]; ЭР 6 (Берется у фамилиара, -50%) [9]; Дополнительные руки 2 (Ноги-манипуляторы, -30%; ДФ, -40%; Короткие, -50%) [4]; Дополнительные ноги (Четыре ноги; ДФ, -40%; Временный недостаток, Нет тонких манипуляторов, -30%) [2]; Духовная связь (Фамилиар) [5]. 32 очка.
Шаблон обезьяны
СЛ: 9 [-10] ЕЖ: 12 [6] Скорость:6.00 [0]
ЛВ: 12 [40] Воля: 10 [0] Движение: 6 [0]
ИН: 10 [0] Восп: 11 [5]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: 0
Уклонение: 9 Парирование: Н/Д СП: 0
Укус (14): 1к-2 режущего.
Удар (14): 1к-1 тупого.

Оружие (различное): основано на вреде 1к-1/1к+1.
Преимущества: Увеличенная СЛ рук 2 [10]; Цепкость [5]; Дополнительные руки 2 (Ноги-манипуляторы, -30%; Короткие, -50%) [4]; Дополнительные ноги (Четыре ноги; Временный недостаток, Нет тонких манипуляторов, -30%) [4]; Мех [1]; Зубы (Острые) [1].
Недостатки: Любопытство (15) [-2]; Фамилиар [-22]; Непродолжительное внимание (12) [-10].
Умения: Драка (Л) ЛВ+2 [4]-14; Лазание (С) ЛВ+2 [2]-14*; Скрытность (С) ЛВ-1 [1]-11; Выживание (Джунгли) (С) Восп-1 [1]-10; и 2 очка в оружейное умение на выбор хозяина.
Класс: Животное.
* Включая +2 за Цепкость.
Дополнительные черты
Хозяин обезьяны может покупать Увеличенная ЛВ рук +1 (ДФ, -40%) [10], +2 [20], или +3 [29]; Увеличенная СЛ рук 1-6 (ДФ, -40%) [3/уровень]; Высокая ловкость рук (ДФ, -40%) [3/уровень]; Идеальное равновесие (ДФ, -40%) [9]; и Супер-Лазание 1-4 (ДФ, -40%) [2/уровень].

Собака
33 очка
Не очень крупный пес, мельче описанного на с.8-9, в основном используется для слежки, но может постоять за себя в бою против среднего человека.
Фамилиар-собака: Союзник (Собака) [9]; Необычайное обоняние (ДФ, -40%) [9]; ЭР 6 (Берется у фамилиара, -50%) [9]; Пониженное потребление 2 (Луженый желудок, -50%; ДФ, -40%) [1]; Духовная связь (Фамилиар) [5]. 33 очка.
Шаблон собаки
СЛ: 10 [0] ЕЖ: 13 [6] Скорость:6.00 [0]
ЛВ: 12 [24]* Воля: 11 [5] Движение: 6/9 [0]
ИН: 10 [0] Восп: 14 [20]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: 0
Уклонение: 9 Парирование: Н/Д СП: 0
Укус (14): 1к-2 режущего.
Когти (14): 1к-1 тупого.
Преимущества: Когти (Тупые) [3]; Необычайное обоняние [15]; Увеличенное движение 0.5 (наземное) [10]; Мех [1]; Адаптация к темноте 5 [5]; Пониженное потребление 2 (луженый желудок, -50%) [2]; Зубы (Острые) [1]; Ультраслух [5].
Недостатки: Компанейский [-5]; Фамилиар [-22]; Обжорство (12) [-5]; Четвероногий [-35].
Умения: Драка (Л) ЛВ+2 [4]-14; Скрытность (С) ЛВ [2]-12; Выживание (Равнины) (С) Восп-1 [1]-13; Плавание (Л) ЗД [1]-12; Следопыт (С) Восп+4 [2]-18†; Борьба (С) ЛВ [2]-12.
Класс: Животное.
* Цена уменьшена за Нет тонких манипуляторов (-40%).
† Включая +4 за Необычайное обоняние.

Дополнительные черты
Хозяин собаки может взять Высокий болевой порог (ДФ, -40%) [6]; Упертый (ДФ, -40%) [9]; Адаптация к темноте 3 (ДФ, -40%) [2] или 5 [3]; Однозадачный (ДФ, -40%) [3]; и Ультраслух (ДФ, -40%) [3].

Сокол
34 очка
Быстрый и свирепый хищник, в бою с более крупным противником будет использовать Тотальную атаку (сильную), налетая, расцарапывая и улетая подальше.
Фамилиар-сокол: Союзник (Сокол) [9]; ЭР 6 (Берется у фамилиара, -50%) [9]; Полет (Контролируемое планирование, -45%; ДФ, -40%) [8]; Духовная связь (Фамилиар) [5]; Телескопическое зрение 1 (ДФ, -40%) [3]. 34 очка.
Шаблон сокола
СЛ: 3 [-70] ЕЖ: 8 [10] Скорость:7.00 [10]
ЛВ: 14 [48]* Воля: 10 [0] Движение (воздух): 15/30 [2]
ИН: 10 [0] Восп: 14 [20] Движение (наземное): 3 [-20]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: -4
Уклонение: 10 Парирование: Н/Д СП: 0
Укус (16): 1к-5 крупного пробивающего.
Когти (14): 1к-4 режущего.
Преимущества: Когти (Острые) [5]; Увеличенное движение 1 (Воздух) [20]; Полет (Крылья, -25%) [30]; Зубы (Острый клюв) [1]; Телескопическое зрение 5 [25]
Недостатки: Фамилиар [-22]; Нет тонких манипуляторов [-30].
Умения: Аэробатика (Т) ЛВ-1 [2]-13; Драка (Л) ЛВ+2 [4]-16; Полет (С) ЗД+1 [4]-13; Наблюдение (С) Восп [2]-14; Выживание (Леса) (С) Восп-1 [1]-13.
Класс: Животное.
* Цена уменьшена за Нет тонких манипуляторов (-40%).
Дополнительные черты
Хозяин сокола может взять Чувство пространства (ДФ, -40%) [6]; Увеличенное движение (Воздух; ДФ, -40%) [12/уровень] – но только для замедления снижения; Гиперспектральное зрение (ДФ, -40%) [15] или Ультразрение (ДФ, -40%) [3]; и дополнительные уровни Телескопического зрения (ДФ, -40%) [3/уровень].

Ара
31 очко
Попугай с яркой раскраской. Ара не может взять линзу Телепатия (новая мета-черта: Фамилиар, с.21) – даже самый обычный попугай может говорить – но может взять аналогичное преимущество на заработанные очки.
Фамилиар-попугай: Союзник (Ара) [9]; ЭР 6 (Берется у фамилиара, -50%) [9]; Подражание звукам (ДФ, -40%) [6]; Фотографическая память (ДФ, -40%; Только голоса, -80%) [2]; Духовная связь (Фамилиар) [5]. 31 очко.
Шаблон ара
СЛ: 3 [-70] ЕЖ: 8 [10] Скорость:6.00 [0]
ЛВ: 12 [40] Воля: 12 [10] Движение (Воздух): 12/18 [0]
ИН: 10 [0] Восп: 12 [10] Движение (Наземное): 4 [-10]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: -3
Уклонение: 9 Парирование: Н/Д СП: 0
Укус (14): 1к-3 режущего.
Когти (12): 1к-4 режущего.
Преимущества: Когти (Острые) [5]; Необычайный слух [15]; Увеличенное движение 0.5 (Воздух) [10]; Полет (Крылья, -25%) [30]; Подражание звукам [10]; Фотографическая

память (Только голоса, -80%) [2]; Ударная СЛ 4 (Только укус, -60%) [8]; Зубы (Острые) [1].
Недостатки: Фамилиар [-22]; Одна рука (Язык; Нет физической атаки*; Короткая*) [-30].
Умения: Артистизм (С) ИН+1 [4]-11; Аэробатика (Т) ЛВ [4]-12; Драка (Л) ЛВ+2 [4]-14; Заговаривание зубов (С) ИН+1 [4]-11; Кража (С) ИН-1 [1]-11; Полет (С) ЗД [2]-12; Выживание (Джунгли) (С) Восп+1 [4]-13.
Класс: Животное
* См. Модификация существ с одной или двумя руками в разделе Дополнительные руки (с. Б53).
Дополнительные черты
Хозяин ара может взять Необычайный слух (ДФ, -40%) [9]; Дополнительная рука 1 (Язык; ДФ, -40%; Нет физической атаки, -50%; Короткая, -50%) [2]; Полет (Контролируемое планирование, -45%; ДФ, -40%) [8]; и Социально-активный 1-4 (ДФ, -40%) [9/уровень].

Сова
38 очков
Ночная хищница, быстрая и бесшумная, имеет превосходные чувства и голову, способную описывать почти полный круг.
Фамилиар-сова: Круговое зрение (ДФ, -40%) [15]; Союзник (сова) [9]; ЭР 6 (Берется у фамилиара, -50%) [9]; Духовная связь (Фамилиар) [5]. 38 очков.
Шаблон совы
СЛ: 3 [-70] ЕЖ: 8 [10] Скорость:6.00 [0]
ЛВ: 12 [24]* Воля: 12 [10] Движение (воздух): 12/24 [0]
ИН: 10 [0] Восп: 12 [10] Движение (наземное): 2 [-20]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: -4
Уклонение: 9 Парирование: Н/Д СП: 0

Укус (14): 1к-5 крупного пробивающего.
Когти (12): 1к-4 режущего.
Преимущества: Круговое зрение [25]; Когти (Острые) [5]; Увеличенное движение 1 (Воздух) [20]; Полет (Крылья, -25%) [30]; Адаптация к темноте 9 [9]; Избирательный слух 3 [12]; Бесшумность 2 [10]; Зубы (Острый клюв) [1].
Недостатки: Фамилиар [-22]; Нет тонких манипуляторов [-30].
Умения: Аэробатика (Т) ЛВ-1 [2]-11; Драка (Л) ЛВ+2 [4]-14; Полет (С) ЗД+1 [4]-13; Наблюдение (С) Восп+1 [4]-13; Выживание (Леса) (С) Восп+1 [4]-13.
Класс: Животное.
* Цена уменьшена за Нет тонких манипуляторов (-40%).
Дополнительные черты
Хозяева сов могут покупать Здравый смысл (ДФ, -40%) [6]; Полет (Контролируемое планирование, -45%, ДФ, -40%) [8]; Адаптация к темноте 3 (ДФ, -40%) [2], 5 [3], или 8 [5], или Зрение в темноте (ДФ, -40%) [15]; Избирательный слух 1 (ДФ, -40%) [3], 2 [5], 3 [8], 4 [10], или 5 [12]; и Бесшумность 1 (ДФ, -40%) [3] или 2 [6].
Те, кто купят Полет, могут также покупать Увеличенное движение (Воздух; ДФ, -40%) [12/уровень], но только для замедления снижения.

Кролик
34 очка
Совершенно не способный к бою, кролик – превосходный разведчик и обладатель множества полезных способностей. С разрешения Мастера, Трусость (15) может быть заменена Фобией.
Фамилиар-кролик: Обостренное обоняние и вкус 4 (ДФ, -40%) [5]; Союзник (Кролик) [9]; ЭР 6 (Берется у фамилиара, -50%) [9]; Духовная связь (Фамилиар) [5]; Супер-прыжки 1 (ДФ, -40%) [6]. 34 очка.
Шаблон кролика
СЛ: 3 [-70] ЕЖ: 8 [10] Скорость:7.00 [15]
ЛВ: 13 [36]* Воля: 10 [0] Движение: 10/15 [15]
ИН: 10 [0] Восп: 13 [15]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: -4
Уклонение: 10 Парирование: Н/Д СП: 0
Укус или когти (13): 1к-6 режущего.
Преимущества: Обостренное обоняние и вкус 4 [8]; Чувство опасности [15]; Увеличенное движение 0.5 (Наземное) [10]; Мех [1]; Избирательный слух 3 [12]; Периферическое зрение [15]; Зубы (Острые) [1]; Супер-прыжки 1 [10]; Инфразвуковой слух [5].
Недостатки: Фамилиар [-22]; Куриная слепота [-10]; Фобия (Громкие звуки) (15) [-5]; Четвероногий [-35].
Умения: Маскировка (Л) ИН+2 [4]-12; Прыжки (Л) ЛВ+1 [2]-14; Бег (С) ЗД+1 [4]-13; Скрытность (С) ЛВ+1 [4]-14; Выживание (равнины) (С) Восп-1 [1]-12; Следопыт (С) Восп-1 [1]-12.
Класс: Животное.
* Цена уменьшена за Нет тонких манипуляторов (-40%).
Дополнительные черты
Хозяин кролика может купить Чувство опасности (ДФ, -40%) [9]; Увеличенное движение 0.5 (Наземное; ДФ, -40%) [6] или 1 [12]; Избирательный слух 1 (ДФ, -40%) [3], 2 [5], 3 [8], 4 [10], или 5 [12]; Периферическое зрение (ДФ, -40%) [9]; Супер-прыжки 2 или 3 (ДФ, -40%) [6/уровень]; и Инфразвуковой слух (ДФ, -40%) [3].

Крыса
33 очка

Миниатюрный шпион с необычайно ловкими лапами и острыми зубами, может прожить на чем угодно, не испытывая неприятностей.
Фамилиар-крыса: Союзник (Крыса) [9]; ЭР 6 (Берется у фамилиара, -50%) [9]; Пониженное потребление 2 (Луженый желудок, -50%; ДФ, -40%) [1]; Устойчивость к метаболическим угрозам +8 (ДФ, -40%) [9]; Духовная связь (Фамилиар) [5]. 33 очка.
Шаблон крысы
СЛ: 1 [-90] ЕЖ: 6 [10] Скорость:6.00 [-10]
ЛВ: 12 [40] Воля: 12 [10] Движение: 6 [0]
ИН: 10 [0] Восп: 12 [10]
ЗД: 14 [40] ЕУ: 12 [-6] МР: -7
Уклонение: 10 Парирование: Н/Д СП: 0
Укус (14): 1к-6 режущего.
Когти (14): 1к-5 тупого.
Преимущества: Когти (Тупые) [3]; Боевые рефлексы [15]; Дыхательный фильтр [5]; Гибкость [5]; Мех [1]; Пониженное потребление 3 (Луженый желудок, -50%) [3]; Устойчивость к метаболическим угрозам +8 [15]; Бесшумность 2 [10]; Универсальное пищеварение [5].
Недостатки: Фамилиар [-22]; Полупрямоходящий [-5].
Умения: Акробатика (Т) ЛВ-2 [1]-10; Драка (Л) ЛВ+2 [4]-14; Лазание (С) ЛВ+3 [2]-15*; Побег (Т) ЛВ+2 [2]-14*; Собирание (Л) Восп+1 [2]-13; Скрытность (С) ЛВ+2 [8]-14; Выживание в городе (С) Восп+1 [4]-13.
Класс: Животные
* Включая +3 за Гибкость.

Настройка фамилиаров
Следующие линзы изменяют ценность фамилиара для мага. Они не влияют на расовый шаблон фамилиара. Две «Разделенные» линзы имеют дальность около 100 миль.
Непризываемый (-4 очка): Вы не можете отпустить и вызвать фамилиара – он всегда с вами, хоть и может прятаться в кармане и т.д. Удалите из свойств Союзника Призываемый.
Разделение зрение (+20 очков или +15 если объединяется с Разделением мыслей): Вы можете видеть глазами фамилиара. Добавьте Чтение мыслей (Доступность, только фамилиар, -80%; **Long Range** 1, +50%; **Sensory Only**, -20%) [15]. Также добавьте Ментальную связь (Фамилиар) [5] если не взяты Разделение мыслей (ниже).
Разделение мыслей (+15 очков): Вы можете отправлять мысли фамилиару; это пара линзе Телепатия – см. Новая мета-черта: Фамилиар (с.21). Добавьте Аватар [1]; Ментальную связь (Фамилиар) [5]; и Телесвязь (Доступность, Только фамилиар, -80%; Сообщение при успешной отправке, +10%) [9].

Дополнительные черты
Хозяин крысы может взять Дыхательный фильтр (ДФ, -40%) [3]; Гибкость (ДФ, -40%) [3]; Бесшумность 1-4 (ДФ, -40%) [3/уровень]; Супер-Лазание 1-4 (ДФ, -40%) [2/уровень]; Зубы (Острые; ДФ, -40%) [1]; и Универсальное пищеварение (ДФ, -40%) [3].
Гадюка
33 очка
Ядовитая змея длиной 4-6 футов, чей яд может оказаться смертелен, но зубы почти не способны пронзить доспех.
Фамилиар-гадюка: Союзник (Гадюка) [9]; ЭР 6 (Берется у фамилиара, -50%) [9]; Духовная связь (Фамилиар) [5]; Зубы (Клыки; ДФ, -40%) [2]; Токсическая атака 1к (Цикличность, 7 циклов, 10 секунд, +150%; Нужен носитель, Клыки, +0%; ДФ, -40%; Сопротивляемое, ЗД-4, -10%) [8]. 33 очка.
Шаблон гадюки
СЛ: 5 [-50] ЕЖ: 10 [10] Скорость:6.00 [-5]
ЛВ: 13 [36]* Воля: 11 [5] Движение: 6 [0]
ИН: 10 [0] Восп: 11 [5]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: -2
Уклонение: 10 Парирование: Н/Д СП: 0
Укус (15): 1к-4 проникающего. Часто делается Обманной атакой! Если любое количество вреда прошло через СП, субъект должен сделать бросок ЗД-4, или получит 1к токсического вреда. Повторяется каждые 10 секунд в течение минуты или до успешного сопротивления.
Преимущества: Боевые рефлексы [15]; Необычайное обоняние [15]; Инфразрение [10]; Мигательные перепонки 1 [1]; Пониженное потребление 3 [6]; Бесшумность 4 [20]; Зубы (Клыки) [2]; Токсическая атака 1к (Цикличность, 7 циклов, 10 секунд, +150%; Нужен носитель, Клыки, +0%; Сопротивляемая, ЗД-4, -10%) [10]; Чувство вибрации (Воздух; Чувствует вибрацию земли, -20%) [8].
Недостатки: Холоднокровный (50°) [-5]; Фамилиар [-22]; Пресмыкающееся [-35].
Умения: Драка (Л) ЛВ+2 [4]-15; Побег (Т) ЛВ+3 [1]-16†; Скрытность (С) ЛВ+1 [4]-14; Выживание (Равнины) (С) Восп [2]-11; Плавание (Л) ЗД+2 [4]-14; Следопыт (С) Восп+3 [1]-14‡.
Класс: Животные.
* Цена уменьшена за Нет тонких манипуляторов (-40%).
† Включая +5 за Феноменальная гибкость (в мета-черте Пресмыкающееся).
‡ Включая +4 за Необычайное обоняние.
Дополнительные черты
Хозяин змеи-фамилиара может купить Необычайное обоняние (ДФ, -40%; Побочный эффект, нужно постоянно высовывать язык, -5%) [9]; Инфразрение (ДФ, -40%) [6]; Мигательные перепонки 1 (ДФ, -40%) [1], 3 [2], или 5 [3]; Устойчивость к ядам +3 (ДФ, -40%) [3] или +8 [5]; Бесшумность 1-6 (ДФ, -40%) [3/уровень]; и Чувство вибрации (Воздух; ДФ, -40%; Чувствует вибрацию земли, -20%) [4].

Фантастические существа
Эти фамилиары имеют способности, недоступные обычным животным, что привлекает многих колдунов. Некоторые Мастера могут потребовать для такого фамилиара Необычного происхождения… но это нужно не часто. Недостаток этих фамилиаров – то внимание, которое они привлекают.
Все эти животные, за исключением гигантского паука, нуждаются в мане, чтобы жить. Эта потребность не исчезает даже если они становятся фамилиарами клериков и друидов; в таком случае хозяин вынужден заботиться об уровне святости или нетронутой природы для себя, и уровне маны – для фамилиара.

Гигантский паук
35 очков
Этот большой паук имеет тело размером около 1-2 футов, а с ногами – 3-4 фута. Его ноги недостаточно сильны, чтобы нанести вред, и не могут служить манипуляторами, но две пары передних ног могут служить обычными руками.
Фамилиар-гигантский паук: Союзник (Гигантский паук) [9]; Цепляние (ДФ, -40%) [12]; ЭР 6 (Берется у фамилиара, -50%) [9]; Духовная связь (Фамилиар) [5]. 35 очков.
Шаблон гигантского паука
СЛ: 5 [-50] ЕЖ: 9 [8] Скорость:6.00 [0]
ЛВ: 12 [40] Воля: 10 [0] Движение: 6 [0]
ИН: 10 [0] Восп: 10 [0]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: -1
Уклонение: 9 Парирование: Н/Д СП: 1 [5]
Укус (14): 1к-4 проникающего.
Шелк (14): Не наносит вреда (см. Сковывание, с.Б40). Дальность 10, нет штрафов за дальность.
Преимущества: Обоюдорукость [5]; Сковывание 5 (Опутывание, +60%; Струя, +0%) [16]; Цепляние [20]; Дополнительные ноги (Восемь ног; Не может пинать, -50%) [8]; Супер-Лазание 3 [9]; Зубы (Клыки) [2].
Недостатки: Фамилиар [-22]; Нет физической атаки (Руки) [-10]*; Полупрямоходящий [-5].
Особенности: Четырьмя передними ногами можно манипулировать, как двумя обычными руками.
Умения: Драка (Л) ЛВ+2 [4]-14; Природная атака (Снаряд) (Л) ЛВ+2 [4]-14; Скрытность (С) ЛВ+1 [4]-13; Выживание (Леса) (С) Восп+1 [4]-11.
Класс: Гигантское животное
* См. Модификация существ с одной или двумя руками в разделе Дополнительные руки (с. Б53).
Дополнительные черты
Хозяин гигантского паука может покупать Обоюдорукость (ДФ, -40%) [3]; Сковывание 5 (Вызывает усталость, 1 ЕУ, -5%; Опутывание, +60%; ДФ, -40%; Струя, +0%) [12], 8 [19], 10 [23], 13 [30], или 15 [35]; СП 1 (ДФ, -40%) [3]; и Супер-лазание 1-4 (ДФ, -40%) [2/уровень].

Адская гончая
31 очко
Этот демон в форме собаки устойчив к огню и может выдыхать пламя. Он не подходит большинству друидов и клериков! Колдуны с этим фамилиаром должны скрывать его, поскольку святые воины сразу бросятся в атаку.
Фамилиар-адская гончая: Союзник (Адская гончая) [9]; Обжигающая атака 1к (Вызывает усталость, 1 ЕУ, -5%; ДФ, -40%; Струя, +0%; Переменная сила, +5%) [3]; СП 5 (ДФ, -40%; Ограниченное, Огонь/Жара, -40%) [5]; ЭР 6 (Берется у фамилиара, -50%) [9]; Духовная связь (Фамилиар) [5]. 31 очко.
Шаблон адской гончей
СЛ: 11 [6]* ЕЖ: 13 [4] Скорость:6.00 [0]
ЛВ: 12 [24]* Воля: 11 [5] Движение: 6/9 [0]
ИН: 10 [0] Восп: 11 [5]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: 0
Уклонение: 9 Парирование: Н/Д СП: 1 [5]
Укус (14): 1к-1 режущего.
Удар ногой (14): 1к тупого.
Огненное дыхание (14): 1к обжигающего. Дальность 5/10; нет штрафов за дальность. Стоит 1 ЕУ.
Преимущества: Обжигающая атака 1к (Вызывает усталость, 1 ЕУ, -5%; Струя, +0%; Переменная сила, +5%) [5]; Когти (Тупые) [3]; СП 10 (Ограниченное, Огонь/Жара, -40%) [30]; Увеличенное движение 0.5 (Наземное) [10]; Иммунитет к метаболическим угрозам [30]; Зубы (Острые) [1].
Недостатки: Зависимость (Мана, Постоянно) [-25]; Фамилиар [-22]; Социальная дискриминация (Дьявольское происхождение) [-15]†; Четвероногий [-35].
Умения: Драка (Л) ЛВ+2 [4]-14; Природная атака (Дыхание) (Л) ЛВ+2 [4]-14; Скрытность (С) ЛВ-1 [1]-11; Следопыт (С) Восп [2]-11.
Класс: Демон.
* Цена уменьшена за Нет тонких манипуляторов (-40%).
† -2 на броски реакции и социальные умения – для адского пса и его хозяина, когда фамилиар призван. Кроме того, незлые клерики получают -3 при сотворении полезных (например, лечебных) заклинаний на гончую.
Дополнительные черты
Хозяин адской гончей может купить Копыта (ДФ, -40%) [2]; Устойчивость к добрым сверхъестественным силам +3 (ДФ, -40%) [3] или +8 [5]; Устойчивость к метаболическим угрозам +3 (ДФ, -40%) [6] или +8 [9]; либо Устойчивость к температуре 3 (Жара; ДФ, -40%) [2], 5 [3], 8 [5], или 10 [6]. Также он может поднять свою Обжигающая атака до 2к [3] или 3к [6] и добавить дополнительные СП против Огня/Жара, вплоть до суммы в 20 уровней [1/уровень].

Ледяная ласка
33 очка
Этот белоснежный зверек с голубыми пятнами и ледяной кровью приспособлен к выживанию в условиях севера. Ледяная ласка может грызть своими передними зубами или открывать рот широко, используя весь набор зубов; если последние прокалывают кожу, железы во рту животного могут заморозить жертву до костей.
Фамилиар-ледяная ласка: Союзник (Ледяная ласка) [9]; СП 5 (ДФ, -40%; Ограниченное, Холод/Лед, -40%) [5]; ЭР 6 (Берется у фамилиара, -50%) [9]; Духовная связь (Фамилиар) [5]; Устойчивость к температуре 3 (Холод; ДФ, -40%) [2]; Адаптация к поверхности (Лед/снег; ДФ, -40%) [3]. 33 очка.
Шаблон ледяной ласки
СЛ: 5 [-50] ЕЖ: 10 [10] Скорость:6.00 [-5]

ЛВ: 13 [36]* Воля: 12 [10] Движение: 6 [0]
ИН: 10 [0] Восп: 12 [10]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: -4
Уклонение: 9 Парирование: Н/Д СП: 0
Когти (15): 1к-3 тупого.
Полноценный укус (15): 1к(3) режущего. Если пробивает СП, субъект делает бросок ЗД (с -1 за каждые 2 единицы прошедшего вреда) или парализуется на (20-ЗД минут, минимум 1). Стоит 1 ЕУ.
Частичный укус (15): 1к-4 режущего.
Преимущества: Когти (Тупые) [3]; Режущая атака 1к (Делитель брони (3), +100%; Вызывает усталость, 1 ЕУ, -5%; Контактная атака, В, Невозможность парирования, -35%; Побочный эффект, Паралич, +200%) [26]; Феноменальная гибкость [15]; СП 10 (Ограниченное, Холод/Лед, -40%) [30]; Мех [1]; Ограниченная Маскировка (Снег) [1]†; Зубы (Острые) [1]; Устойчивость к температуре 8 (Холод) [8]; Адаптация к поверхности (Лед/Снег) [5].
Недостатки: Разорительная привычка (игривость) (15) [-2]; Зависимость (Мана; Постоянно) [-25]; Фамилиар [-22]; Уязвимость (Огонь/Жара ×2) [-30].
Умения: Драка (Л) ЛВ+2 [4]-15; Маскировка (Л) ИН+2 [4]-12; Скрытность (С) ЛВ+1 [4]-14; Выживание (Арктика) (С) Восп+1 [4]-13; Плавание (Л) ЗД+2 [4]-14.
Класс: Лютое животное.
* Цена уменьшена за Нет тонких манипуляторов (-40%).
† дает +2 к Маскировка и Скрытности при неподвижности на снегу.
Дополнительные черты
Хозяин ледяной ласки может покупать Гибкость (ДФ, -40%) [3] или Феноменальная гибкость (ДФ, -40%) [9] и Зубы (Острые; ДФ, -40%) [1]. Он также может добавить дополнительные СП против Холода/Льда, вплоть до 20 уровней в общем [1/уровень] и поднять Устойчивость к температуре до 5 [1], 8 [3], или 10 [4].
Если хозяин покупает Зубы, он может взять и укус ледяной ласки, в виде Режущей атаки 1к-2 (Делитель брони (3), +100%; Вызывает усталость, 1 ЕУ, -5%; ДФ, -40%; Контактная атака, В, Невозможность парирования, -35%; Побочный эффект, Паралич, +200%) [10], 1к-1 [16], 1к [23], 1к+1 [32], 1к+2 [39], или 2к [45].

Бес
43 очка
Бес – мелкий (2 ф. ростом) крылатый демон. Будучи верным своему хозяину, бес обладает множеством привычек, которые могут доставить ему множество неприятностей – даже если ему дать четкие приказы. К счастью, он может становиться невидимым (тень остается видимым), но это требует усилий (1 ЕУ/мин.) и постоянной концентрации.

Фамилиар-бес: Союзник (Бес) [9]; ЭР 6 (Берется у фамилиара, -50%) [9]; Невидимость (Переноска объектов, Легкая нагрузка, +20%; Вызывает усталость, 1 ЕУ, -5%; ДФ, -40%; Требует концентрации, -15%; Видимая тень, -10%) [20]; Духовная связь (Фамилиар) [5]. 43 очка.

Шаблон беса

СЛ: 7 [-30] ЕЖ: 11 [8] Скорость:6.00 [0]
ЛВ: 12 [40] Воля: 10 [0] Движение (Наземное): 6 [0]
ИН: 10 [0] Восп: 11 [5] Движение (Воздух): 12 [0]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: 0
Уклонение: 9 Парирование: Н/Д СП: 0
Укус или удар (14): 1к-3 тупого.
Преимущества: Полет (Крылья, -25%) [30]; Иммунитет к метаболическим угрозам [30]; Невидимость (Переноска объектов, Легкая нагрузка, +20%; Вызывает усталость, 1 ЕУ, -5%; Требует концентрации, -15%; Видимая тень, -10%) [36]
Недостатки: Зависимость (Мана; Постоянно) [-25]; Фамилиар [-22]; Импульсивность (12) [-10]; Социальная дискриминация (Дьявольское происхождение) [-15]*; Насмешник (12) [-15].
Умения: Драка (Л) ЛВ+2 [4]-14; Побег (Т) ЛВ-1 [2]-11; Скрытность (С) ЛВ+1 [4]-13.
Класс: Демон.
* См. второе примечание в описании Адской гончей (с.26).

Дополнительные черты

Хозяева бесов могут покупать Полет (Контролируемое планирование, -45%, ДФ, -40%) [8]; Устойчивость к добрым сверхъестественным силам +3 (ДФ, -40%) [3] или +8 [5]; и Устойчивость к метаболическим угрозам +3 (ДФ, -40%) [6] или +8 [9]. Те, кто покупают Полет, могут также добавлять Увеличенное движение (Воздух; ДФ, -40%) [12/уровень], но только для замедления снижения.

Саламандра

36 очков

Этот малый огненный элементаль напоминает ящерицу около 2 ф. длинной. Саламандра окружена вечным пламенем, но может выбирать, что поджигать, а что – нет.
Фамилиар-саламандра: Союзник (Саламандра) [9]; Обжигающая атака 2к (Аура, +80%; ДФ, -40%; Контактная атака, В, -30%; Избирательный эффект, +20%) [13]; ЭР 6 (Берется у фамилиара, -50%) [9]; Духовная связь (Фамилиар) [5]. 36 очков.

Шаблон саламандры

СЛ: 5 [-50] ЕЖ: 10 [10] Скорость:6.00 [0]
ЛВ: 12 [24]* Воля: 12 [10] Движение: 6 [0]
ИН: 10 [0] Восп: 11 [5]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: -3
Уклонение: 9 Парирование: Н/Д СП: 0
Укус или когти (14): 1к-4 режущего, плюс вред от ауры, см. ниже.
Огненная аура (Н/Д): 2к обжигающего. Повреждает все, чего касается саламандра, и наоборот.
Преимущества: Обжигающая атака 2к (Действует постоянно, -10%; Аура, +80%; Контактная атака, В, -30%; Избирательный эффект, +20%) [16]; Когти (Острые) [5]; Не дышит (Горение кислорода, -50%) [10]; СП 20 (Ограниченное, Жара/Огонь, -40%) [60]; Иммунитет к метаболическим угрозам [30]; Устойчивость к повреждениям (Однородный) [40]; Зубы (Острые) [1].
Недостатки: Зависимость (Мана; Постоянно) [-25]; Фамилиар [-22]; Пиромания (12) [-5]; Четвероногий [-35]; Ослабление (Погружение в воду; 1к в минуту) [-40].
Умения: Драка (Л) ЛВ+2 [4]-14; Хобби (Поджигание) (Л) ИН+1 [2]-11; Запугивание (С) Воля [2]-12.

Класс: Элементаль.
* Цена уменьшена за Нет тонких манипуляторов (-40%).
Дополнительные черты
Хозяин саламандры может купить Не дышит (ДФ, -40%; Горение кислорода, -50%) [4]; СП 1-20 (ДФ, -40%; Ограниченное, Жара/Огонь, -40%) [1/уровень]; и Устойчивость к температуре 3 (Жара; ДФ, -40%) [2], 5 [3], 8 [5], или 10 [6]. Волшебники (и другие колдуны) могут также покупать до трех уровней Магичности (ДФ, -40%; Одна школа, Огонь, -40%) [2/уровень].

Ручной дракончик
31 очко
Дракончик размером с кошку, покрытый блестящими чешуйками, может выдыхать «газ счастья». Ручной дракончик не может колдовать, но чувствителен к магии и может легко распознавать эффекты заклинаний (включая магические предметы).
Фамилиар-ручной дракончик: Союзник (Ручной дракончик) [9]; Полет (Контролируемое планирование, -45%; ДФ, -40%) [8]; ЭР 6 (Берется у фамилиара, -50%) [9]; Духовная связь (Фамилиар) [5]. 31 очко.

There are three schoolmasters for everybody that will employ them –
the senses, intelligent companions, and books.
– Henry Ward Beecher

Шаблон ручного дракончика
СЛ: 5 [-50] ЕЖ: 10 [10] Скорость:6.00 [0]
ЛВ: 12 [24]* Воля: 12 [10] Движение (Наземное): 6 [0]
ИН: 10 [0] Восп: 13 [15] Движение (Воздух): 12/24 [0]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: -4
Уклонение: 9 Парирование: Н/Д СП: 1 [5]
Укус (14): 1к-4 режущего.
Когти (14): 1к-3 тупого.
Дыхательное оружие (14): Субъект оглушен, если проваливает бросок ЗД; Бросок ЗД каждую секунду для восстановления. Цели, что не дышат (или задерживают дыхание), неуязвимы. Дальность 5/10, штрафов за дальность нет.
Преимущества: Воздействие 1 (ЗД; Струя, +0%; Респираторное действие, +50%) [15]; Внешность (Привлекательная; Универсальная, +25%) [5]; Когти (Тупые) [3]; Обнаружение (Магия) [10]; Увеличенное движение 1 (Воздух) [20]; Полет (Крылья, -25%) [30]; Чувствительный [5]; Понимание духов (Специализированное, Фейри, -50%) [5]; Зубы (Острые) [1].
Недостатки: Зависимость (Мана; Постоянно) [-25]; Фамилиар [-22]; Четвероногий [-35].
Умения: Аэробатика (Т) ЛВ [4]-12; Драка (Л) ЛВ+2 [4]-14; Природная атака (Дыхание) (Л) ЛВ+2 [4]-14; Скрытность (С) ЛВ+1 [4]-13.
Класс: Фейри.
* Цена уменьшена за Нет тонких манипуляторов (-40%).
Дополнительные черты
Хозяин ручного дракончика может купить Воздействие 1 (ЗД; ДФ, -40%; Струя, +0%; Респираторное действие, +50%) [11]; Обнаружение (Магия; ДФ, -40%) [6]; СП 1-2 (ДФ, -40%) [3/уровень]; Увеличенное движение (Воздух; ДФ, -40%) [12/уровень] – Но только для замедления снижения; Чувствительный (ДФ, -40%) [3] или Эмпатия (ДФ, -40%) [9]; и Понимание духов (ДФ, -40%; Специализированное, Фейри, -50%) [2].

Сильф
33 очка
Этот небольшой элементаль воздуха выглядит как облачко размером 2 фута. Он может взаимодействовать с объектами на расстоянии до 10 ярдов, используя небольшие вихри.
Фамилиар-сильф: Союзник (Сильф) [9]; ЭР 6 (Берется у фамилиара, -50%) [9]; Духовная связь (Фамилиар) [5]; Телекинез 5 (ДФ, -40%; Видимый, -20%) [10].
Шаблон сильфа
СЛ: 0 [-100] ЕЖ: 10 [20] Скорость:6.00 [0]
ЛВ: 12 [24]* Воля: 11 [5] Движение (Воздух): 12 [0]
ИН: 10 [0] Восп: 12 [10] Движение (наземное): 0 [0]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: -3
Уклонение: 9 Парирование: Н/Д СП: 0
Воздушный «удар» (12): 1к-5 тупого. Дальность 10; нет штрафов за расстояние.
Преимущества: Полет (легче воздуха, -10%) [36]; Иммунитет к метаболическим угрозам [30]; Устойчивость к повреждениям (Рассеянный) [100]; Телекинез 5 (Видимое, -20%) [20].
Недостатки: Зависимость (Мана; постоянно) [-25]; Фамилиар [-22]; Безногий (Воздушный) [0]; Нет манипуляторов [-50]; Уязвимость (Атаки вакуумом ×2) [-10].
Умения: Аэробатика (Т) ЛВ-1 [2]-11; Скрытность (С) ЛВ [2]-12.
Класс: Элементаль.

* Цена уменьшена за Нет тонких манипуляторов (-40%).
Дополнительные черты
Хозяин сильфа может купить Альтернативная форма (Тело из воздуха; ДФ, -40%) [42]; Задержка дыхания 2 (ДФ, -40%) [3], 3 [4], 4 [5], или 5 [6] или Не дышит (ДФ, -40%; Поглощение кислорода, -25%) [7]; Дыхательный фильтр (ДФ, -40%) [3]; Полет (ДФ, -40%; Легче воздуха, -10%) [20]; и Герметичность (ДФ, -40%) [9]. Хозяин также может купить дополнительный Телекинез, до 15 уровней в общем [2/уровень]. Волшебник (и другие колдуны) может также купить до трех уровней Магичности (ДФ, -40%; Одна школа, Воздух, -40%) [2/уровень].

Талус
34 очка
Этот небольшой элементаль земли выглядит как небольшая живая горка камней, слегка напоминающая гуманоида. Он очень силен, хоть его рост – всего 2 фута.
Фамилиар-талус: Союзник (Талус) [9]; СП 2 (ДФ, -40%) [6]; ЭР 6 (Берется у фамилиара, -50%) [9]; Духовная связь (Фамилиар) [5]; СЛ+1* (ДФ, -40%) [5]. 34 очка.
Шаблон Талуса
СЛ: 13 [18]† ЕЖ: 15 [4] Скорость:5.00 [-20]
ЛВ: 12 [24]† Воля: 11 [5] Движение: 5 [0]
ИН: 10 [0] Восп: 10 [0]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: -3
Уклонение: 8 Парирование: Н/Д СП: 5 [25]
Удар (14): 1к+1 тупого.
Преимущества: Не дышит [20]; Иммунитет к метаболическим угрозам [30]; Устойчивость к повреждениям (Однородный) [40]; Ударная поверхность [1]‡.

Недостатки: Зависимость (Мана; постоянно) [-25]; Фамилиар [-22]; Нет тонких манипуляторов [-30]; Уязвимость (Атаки с делителем брони, ×2) [-30]; Слабый укус [-2].
Умения: Драка (Л) ЛВ+2 [4]-14.
Класс: Элементаль.
† Цена уменьшена за Нет тонких манипуляторов (-40%).
‡ Удары наносятся как кастетом; +1 вреда.
Дополнительные черты
Хозяин талуса может купить Высокий болевой порог (ДФ, -40%) [6]; Устойчивость к повреждениям (Однородный; ДФ, -40%) [24]; Подъемная СЛ 1-4 (ДФ, -40%) [2/уровень]; Однозадачный (ДФ, -40%) [3]; и Ударная СЛ 1-4 (ДФ, -40%) [3/уровень]. Хозяин также может взять дополнительное СП, всего до 5 уровней [3/уровень], и увеличить премию СЛ до +2* [5], +3* [10], +4* [15], или +5* [19]. Волшебники (и другие колдуны) также могут взять до трех уровней Магичности (ДФ, -40%; Одна школа, Земля, -40%) [2/уровень].
* Эта СЛ не увеличивает ЕЖ, и потому покупается по базовой цене 8 очков/уровень.

Ундина
33 очка
Этот небольшой элементаль воды выглядит как женская фигура из воды ростом 2 фута. Ундина создана из «плотной» воды – она может просачиваться лишь сквозь крупные (дюйм и больше) щели и уязвима для обычных атак (хотя стрелы и аналогичные атаки проходят сквозь нее, нанося минимум вреда).
Фамилиар-ундина: Союзник (Ундина) [9]; Амфибия (ДФ, -40%) [6]; Не дышит (ДФ, -40%; Жабры, -50%) [4]; ЭР 6 (Берется у фамилиара, -50%) [9]; Духовная связь (Фамилиар) [5].
33 очка.
Шаблон ундины
СЛ: 5 [-50] ЕЖ: 10 [10] Скорость:6.00 [0]
ЛВ: 12 [40] Воля: 10 [0] Движение: 6 [0]
ИН: 10 [0] Восп: 11 [5]
ЗД: 12 [20] ЕУ: 12 [0] МР: -3
Уклонение: 9 Парирование: Н/Д СП: 0
Укус или удар (12): 1к-5 тупого.
Преимущества: Амфибия [10]; Не дышит [20]; Иммунитет к метаболическим угрозам [30]; Устойчивость к повреждениям (Однородный) [40]; Устойчивость к давлению 2 [10].
Недостатки: Зависимость (Мана; Постоянно) [-25]; Фамилиар [-22]; Беспозвоночное [-20]; Уязвимость (Атаки обезвоживания, ×2) [-10].
Умения: Скрытность (С) ЛВ [2]-12; Плавание (Л) ЗД+1 [2]-13.
Класс: Элементаль.
Дополнительные черты
Хозяин ундины может купить Увеличенное движение 0.5 (Вода; ДФ, -40%) [6] или 1 [12]; Устойчивость к давлению 1 (ДФ, -40%) [3] или 2 [6]; Герметичность (ДФ, -40%) [9]; Разговор под водой (ДФ, -40%) [3]; и Ходьба по жидкостям (ДФ, -40%) [9]. Волшебники (и другие колдуны) также могут взять до трех уровней Магичности (ДФ, -40%; Одна школа, Вода, -40%) [2/уровень].

Алфавитный указатель

GURPS Базовые правила, 3; Подземельное фентези, 3, 21; Подземельное фентези 1: Приключенцы, 3, 5, 12, 13, 19; Подземельное фентези 2: Подземелья, 3; Подземельное фентези 3: Новый уровень, 4, 8, 20; Магия, 4; Силы, 3, 14, 15, 17.
Адская гончая, фамилиар, 26.
Акула, союзник, 10.
Альтернативная форма, преимущество, 8, 21; см. тж. Животные-союзники.
Анаконда, союзник, 6.
Ара, фамилиар, 23.
Атрибуты, 4.
Берется у фамилиара, ограничение, 20.
Бес, фамилиар, 26-27.
Божественные слуги, пример, 19; шаблон, 12-13.
Божественные элементы, 13-19; цена, 13; разработка, 4.
Болезнь, элемент, 15.
Бросок появления, 5.
Вода, элемент, 19.
Воздух, элемент, 14.
Война, элемент, 18-19.
Ворон, фамилиар, 21.
Вторичные характеристики, 4.
Гадюка, фамилиар, 25.
Гепард, линза, 8.
Гигантские орлы, 7; пауки, 25.
Гигантский орел, союзник, 7.
Гигантский паук, фамилиар, 25.
Горилла, союзник, 7.
Даровано фамилиаром, ограничение, 20.
Добро, элемент, 17.
Другие, улучшение, 14.
Друидские союзники, 5-11.
Духи природы, союзники, 7.
Животное-союзник, мета-черта, 5.
Животные, Союзники, 6-11; фамилиары, 21-25.
Жизнь, элемент, 17.
Земля, элемент, 16.
Зло, элемент, 16.
Иллюзии, преимущество, 15.
Кабан, союзник, 6.
Кенгуру, союзник, 9-10.
Класс персонажа, новый, 12.
Конь, союзник, 11.
Копатель, перк, 11.
Кошка, союзник, 7; фамилиар, 22.
Кракен, союзник, 10.
Красота, элемент, 14.
Кролик, фамилиар, 24.
Крупные кошки, союзники, 7-8.
Крылатый, линза, 13.
Крыса, фамилиар, 24-25.
Лев, линза, 8.
Ледяная ласка, фамилиар, 26.

Лесной волк, линза, 9.
Летучая мышь, фамилиар, 21.
Линзы, 8, 9, 11, 13, 21, 24.
Макаки, фамилиары, 22.
Малый, линза, 13.
Маскировка, преимущество, ограниченная, 8, 26.
Медведь, союзник, 6.
Медиум, новые улучшения, 15.
Мета-черты, новые, 5, 21.
Мир, элемент, 18.
Мудрость, элемент, 19.
Мускус, перк, 11.
Небесные гончие, 13.
Небесный скакун, 13.
Недостаток, разработка, 4.
Нелюди-оборотни, 8.
Непризываемый, линза, 24.
Нечестивый, линза, 13.
Нечестивая мощь, 12.
Обезьяна, фамилиар, 22.
Обман, элемент, 15.
Обращение с животными, умение, 4, 5.
Огонь, элемент, 16-17.
Ограниченная маскировка, преимущество, 8, 26.
Орангутанг, фамилиар, 22.
Очковая стоимость союзника и развитие, 4.
Пантера, союзник, 7-8.
Перевод характеристик в расовый шаблон, 8.
Перекрывающиеся умения в элементах, 16.
Перк, разработка, 4.
Подстройка фамилиаров, 24.
Получение фамилиара, 20.
Попугай, фамилиар, 23.
Порядок, элемент, 18.
Превращение, заклинание, 8, 21; см. также Животные-союзники.
Преимущества, разработка, 4.
Природный, элемент, 13.
Природа, элемент, 17.
Причуды, разработка, 4.
Проводник, новые улучшения, 15.
Проникание, улучшение, 19.
Проявление, улучшение, 15.
Путешествие, элемент, 18.
Разделение мыслей, линза, 24.
Расовые шаблоны, перевод, 8.
Реакция союзника, 5; таблица, 5.
Рекомендуемые книги по GURPS, 3.
Религиозный обряд, умение, 7, 12.
Рой (для Устойчивости к повреждениям), 9.
Рой насекомых, союзник, 9.
Росомаха, союзник, 11.
Ручной дракончик, фамилиар, 27-28.

Саламандра, фамилиар, 27.
Свет, элемент, 17.
Святая мощь, 3, 12.
Святые союзники, 12-19.
Сильф, фамилиар, 28.
Скакуны, союзники, 11; небесные, 13.
Скунс, линза, 11.
Слуга Добра, класс, 12.
Слуга Кадуцея, 19.
Смерть, элемент, 15.
Собака, фамилиар, 22-23.
Собаки, союзники, 8-9; святые, 13.
Сова, фамилиар, 23-24.
Создание видимого света, преимущество, 17.
Сокол, фамилиар, 23.
Сохранение сознания, улучшение, 15.
Социальная дискриминация (дьявольское происхождение), недостаток, 26.
Союзники, животные, 6-11; гибель союзника, 5, 12, 20; друидские, 5-11; святые, 12-19.
Стена щитов, перк, 18.
Стоимость Союзника, 5, 12, 20; см. также конкретных животных и фамилиаров.
Страх, элемент, 16.
Талус, фамилиар, 28-29.
Телепатия, 13.
Тело из болезни, Альтернативная форма, 15.
Тигр, линза, 8.
Только на других, улучшение, 14.
Трепет, преимущество, 14.
Тьма, элемент, 14.
Ужасающий, линза, 13.
Узнавание нежити, перк, 15.
Улучшения, новые, 14, 15, 19.
Умения, разработка, 4; перекрывающиеся в элементах, 16.
Ундина, фамилиар, 29.
Универсальное, расширение, 15.
Устойчивость к повреждениям, преимущество, для роя, 9.
Фамилиар, адаптация шаблонов, 21; распространенные, 21-29; дарованные черты, 20; см. тж. конкретных фамилиаров.
Фамилиар, мета-черта, 21.
Фантастические существа, 25-29.
Хаос, элемент, 14.
Характеристики союзника, 3
Хорек, фамилиар, 21.
Черты, дарованные фамилиарам, 20; см. также конкретных фамилиаров.
Черты, полученные от фамилиаров, 20.
Элементали, союзники, 7.
Элементы, см. Божественные элементы и конкретные элементы.
Энергетический резерв, преимущество, 20.

Практикующее Искусства друидов и Святую мощь могут призывать Союзников, а колдуны рассчитывают на фамлиаров.